DVD-R vs DVD+RW - MANIA KT333 - SOUND FORGE 6.0 - BLOWOUT - COUNTERSTRIKE 1.4

Nr. 32 - MAI 2002 - 100 PAGINI - 58.000 LEI

XtremPC

"Calculatorul nu te ajută pe tine să gândești, ci te ajută să gândești pentru el" - Umberto Eco

în premieră:

matrox Parhelia

Nașul lui GeForce4



PRIMUL CHIPSET GRAFIC PE 512 BIȚI

Performanță și calitate



Carl Zeiss
Vario Sonnar
SONY
go create
SONY


ALTEC LANSING
Sunet de calitate încă din 1941
Pentru tine, muzica nu este doar divertisment, este o pasiune. Jocurile nu sunt un simplu hobby ci o obsesie. Filmele nu sunt doar imagini ci o experiență spațială.
Pentru tine, Altec Lansing continuă să îmbine arta cu tehnologia și să îți ofere acele momente prețioase când inima este atinsă și spiritul transformat.
Sunetul așa cum vrei tu să îl auzi!



Leadtek®
Plăci video exagerat de rapide
Leadtek®
We Make Dreams a Reality
Leadtek WinFast
"Placa video a anului"
în 2000 și 2001 în România
Cauți altceva?
CHIP
Produsul anului 2000 & 2001
PRODUSUL LUNII
XtremPC
nVIDIA
GeForce4
Ti 4600
nVIDIA
graphics

GeForce4



WinFast A250 ULTRA TD

Chipset: GeForce4 Titanium 4600
Memorie: 128Mb DDR
Viteză memorie: 3.5ns
Frecvență chipset: 300MHz
Frecvență memorie: 325MHz
Conectori: TV-Out, DVI
Răcire: 2 coolere + dublu radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce4



WinFast A250 TD

Chipset: GeForce4 Titanium 4400
Memorie: 128Mb DDR
Viteză memorie: 3.5ns
Frecvență chipset: 275MHz
Frecvență memorie: 275MHz
Conectori: TV-Out, DVI
Răcire: 2 coolere + dublu radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce3



WinFast Titanium200 TDH

Chipset: GeForce3 Titanium 200
Memorie: 128/64Mb DDR
Viteză memorie: 3.8/4ns
Frecvență chipset: 175MHz
Frecvență memorie: 200MHz
Conectori: TV-Out, DVI
Răcire: cooler + radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce4



WinFast A170 DDR T

Chipset: GeForce4 MX440
Memorie: 64Mb DDR
Viteză memorie: 4ns
Frecvență chipset: 270MHz
Frecvență memorie: 200MHz
Conectori: TV-Out
Răcire: cooler + radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce4



WinFast A170 TH

Chipset: GeForce4 MX420
Memorie: 64Mb SDR
Viteză memorie: 5ns
Frecvență chipset: 250MHz
Frecvență memorie: 166MHz
Conectori: TV-Out
Răcire: cooler + radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce2 MX



WinFast GeForce2MX400TH

Chipset: GeForce2 MX400
Memorie: 64Mb SDR
Viteză memorie: 6ns
Frecvență chipset: 200MHz
Frecvență memorie: 166MHz
Conectori: TV-Out
Răcire: cooler + radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce2 MX



WinFast GeForce2 MX64

Chipset: GeForce2 MX200
Memorie: 32Mb SDR
Viteză memorie: 6ns
Frecvență chipset: 175MHz
Frecvență memorie: 166MHz
Răcire: radiator

TV/FM Tuner



WinFast TV2000 XP

Tuner: TV/FM
Sistem: PAL B/G, PAL D/K
Canale TV: maxim 181
Radio: FM 88Mhz - 108Mhz
Control: Telecomandă
Facilități: Picture in picture, scanare automata posturi TV și FM, captură film 640x480, video mail.

Placa de sunet



WinFast 6Xsound

Poziționare audio: 3D HRTF, suport boxe spate, poziționare C3DX in sistem de 6 canale
API: DirectSound 3D, A3D, EAX
Ieșire digitală: S/PDIF optic și coaxial
Conectori: microfon, boxe față/spate, MIDI, S/PDIF out/in,
Extra: Cablu S/PDIF optic

SIS 735



WinFast 7350KDA

Chipset: SIS 735
Bus: 226/200
Memorie: DDR PC2100/PC1600
Hard disk: Dual Ultra ATA100
Porturi: 1AGP/6PCI/1CNR
Dotări: LAN 10/100, AC97
Overclocking: XBIOSII system, CPU Protection OTS, Speed Gear



* pentru plăcile video cu excepția GeForce2 MX 64

2 jocuri incluse versiune FULL + abonament pe 3 luni la XtremPC

UNIC DISTRIBUITOR: SKINMEDIA

RESELLERI: BUCURESTI: Best Computers Tel: 01-314.76.98
Ultra Pro Computers Tel: 01-211.70.90, 01-222.20.36, 01-211.70.90, 01-336.45.63
Matrics Serv Tel: 01-231.04.71
Tape Computer Tel: 01-330.90.22
Omnitech Trading Tel: 01-210.50.65
C&C Computers Tel: 01-322.90.80
GALATI: Nexial Research Tel: 036-319.120
TULCEA: Nexial Research Tel: 040-515.457
IASI: ComputerHouse Tel: 032-217.800
SIBIU: Grafitti Computers Tel: 069-23.20.91
SUCEAVA: Ley Impex Tel: 030-520.560
TIMISOARA: ASSITEC Tel: 056-190.337
ARAD: BB COMPUTER Tel: 057-280.555
PIATRA NEAMT: Ciel Consult Tel: 033-222.121
CONSTANTA: Torent Computers Tel: 041-831.820



La soare te poți uita, dar la Parhelia ba

Chiar dacă o serie de zvonuri s-au strecurat pe Internet încă de acum o lună de zile, Matrox a reușit totuși să îi ia prin surprindere pe mulți cu lansarea chipset-ului Parhelia-512. După doi ani de neimplicare în bătălia de pe frontul acceleratoarelor 3D, Matrox dovedește pe neasteptate că făcea parte din selecta categorie "tace și face", ieșind pe piață cu un chipset 3D foarte performant în perioada de relativă acalmie ce a urmat lansării GeForce 4 de către NVIDIA.

Inevitabil, primul lucru care atrage atenția este numele bizar, tributar obsesiei americanilor (sau a vecinilor canadieni în cazul acesta) de a atrage atenția prin etichetări criptice, cu exemple în istorie de la operațiunea Barbarosa la scandalul Watergate. "Parhelia" (din termenul grec "helios", care inseamnă soare și prefixul intensiv "par") este un termen din limba engleză care denumeste fenomenul de reflexie a razelor soarelui de către cristalele de gheață suspendate în atmosferă, ce dă iluzia unui halo sau a prezenței a doi sori pe cer. Explicația pe care Matrox trebuie să o dea de fiecare dată când este întrebată de originile numelui este atât de alambicată, încât ne întrebăm de ce nu au denumit chipset-ul Sundog, o alternativă uzuală și mult mai usor de înțeles a termenului Parhelia.

Parhelia-512 ascunde sub numele neinspirat o sumă de tehnologii ce ar trebui să pună probleme NVIDIA, chiar dacă Matrox declară că a fost concepută pentru profesioniștii din domeniile graficii 2D/3D, nu pentru pasionații de jocuri. Asta nu înseamnă firește că aceștia nu vor beneficia și ei indirect de inovații și de surplusul de performanță, dacă vor fi dispuși să plătească pentru un Parhelia.

Dincolo de asta însă, Matrox aduce un plus binevenit de concurență pe piață, pentru că, mărturisim sincer, ne-am cam plictisit să testăm doar plăci cu chipseturi de la NVIDIA și ATi, cu variații nu foarte semnificative între modelele cu același chipset. De asemenea, așteptăm cu interes apariția chipsetului PV-10 de la 3D Labs dotat cu inovatorul Visual Processing Unit programabil.

Reacția NVIDIA nu s-a lăsat foarte mult așteptată. La scurt timp după anunțul Matrox, pe web au apărut specificațiile NV30 (viitorul GeForce5), care, firește, este construit pe 512 biți și are suport pentru DirectX 9, caracteristici pe care Parhelia 512 le-a introdus deja.

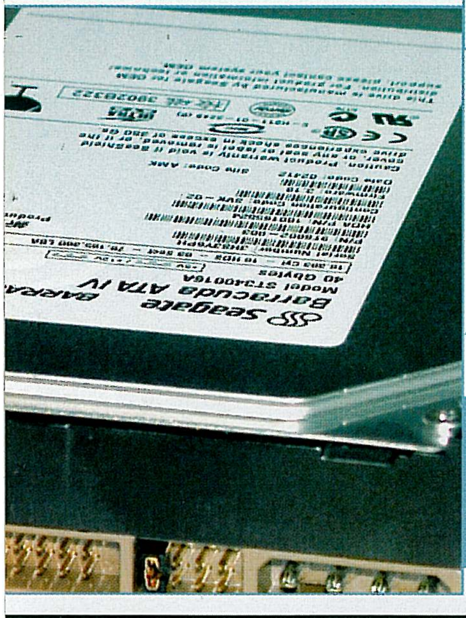
Zarurile au fost aruncate, viitorul va arăta rezultatele.

Echipa XtremPC

cuprinsmai









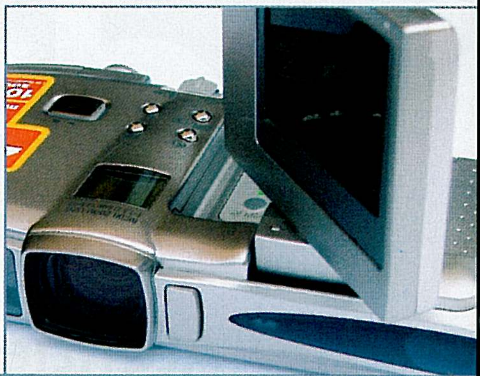
laborator

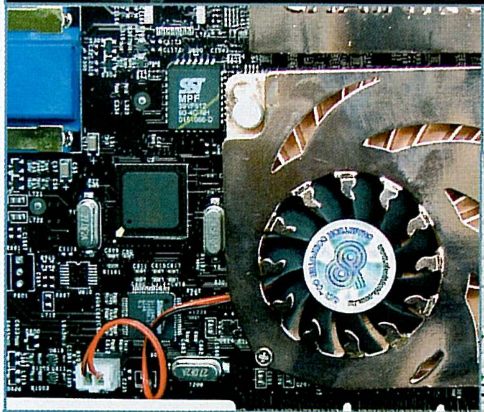
teste comparate

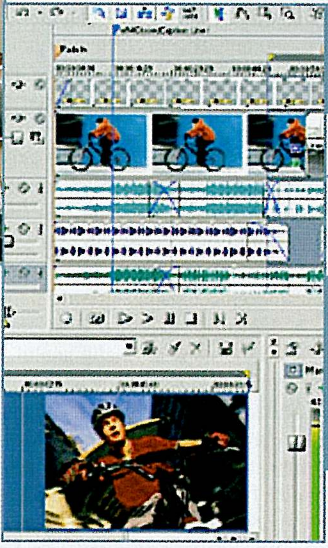
hobby

periodice











Echipa
Adrian Dorobăț redactor sef
Liviu Marica redactor hardware
Răzvan Rădulescu redactor hardware
Mihai Asgian redactor software
Radu Alexandru redactor feature
Cristian Soare redactor jocuri
Dragoş Inoan redactor jocuri
Alin Sârbu redactor jocuri

Design
Nicoleta Toma layout & dtp
Florian Marina grafică

Publicitate & PR
Cristina Savu director publicitate
cristinasavu@xtrempc
Andreea Fogas asistent marketing
andreeafogas@xtrempc.ro

Redacţia
Romas s.r.l.
str. Alexandru Puskin 18, Bucuresti 1
Telefon: 01-231.28.66
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informaţii CD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Probleme legate de produsele testate
E-mail: pretulcorect@xtrempc.ro

Producţie
Infopress S.A. tipar
MCCD realizare CD

ISSN
1582-2818

avanpremiere

prezentări

feature

hardware

testele indispensabile pentru achiziţia oricărui produs

TEHNOTREND

TESTEVERSUS

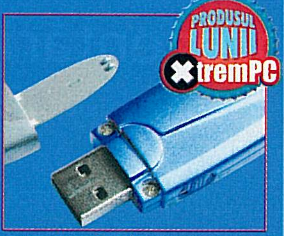
ROUNDUP

LABORATOR

Atenţie! S-a deschis sezonul efectelor speciale!

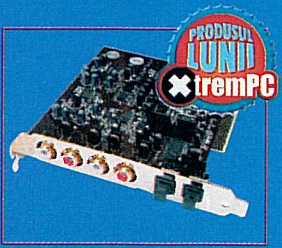
Numai după ce am avut ocazia să urmăresc Start Wars Episode 2 am reuşit cu adevărat să apreciez avansurile atât de rapide ale plăcilor video pentru PC. Nu, nu este vorba despre efectele spectaculoase ale filmului demne de o cauză mai bună ci de faptul că am făcut parte din elita nefericiţilor care, într-o anumită zi şi la o anumită oră a nimerit într-o anumită sală a celebrului deja Hollywood Multiplex în care filmul a început cu 45 de minute întârziere, dar, mult mai important, a rulat într-un blur total, unde, în cel mai fericit caz, un FSAA64X ar fi reuşit să ne facă să ne dăm seama cînd ne uităm la Anakin sau la o navă care a parcat pe verticală la un fast food intergalactic. Aproape suprapunându-se ca date de lansare (16 respectiv 14 mai), filmul celor de la Lucas ca şi chipset-ul grafic al celor de la Matrox despre care aveţi ocazia să citiţi luna aceasta cu vîrf şi îndesat vin să deschidă sezonul efectelor speciale pentru anul 2002. Chiar dacă la mijlocul lunii mai, lansarea din lumea PC-urilor, deoarece la ea ne referim acum, vine să conteste pentru prima oară după ceva ani supremaţia NVIDIA în lumea acceleratoarelor 3D. Cum spuneam însă, aceasta este numai deschiderea de sezon. Interviurile realizate luna aceasta în cadrul rubricii de hardware cu doi coloşi în domeniul PC: VIA şi EPoX, ne indică noi căi pe care industria IT o va urma în cele 7 luni câte au mai rămas până la finalul anului. Deja, cuvintele de ordine nu se mai rezumă la înmulţiri şi cifre din ce în ce mai mari ca anul trecut. Avansul plăcilor video nu mai constă în cantitatea de memorie utilizată, avansul memoriei nu mai constă în rata de transfer superioară iar pentru o placă de bază progres nu mai înseamnă schimbarea chipset-ului. Suntem în anul unei noi schimbări tehnologice radicale, în care vom avea ocazia să observăm structura PC-ului anilor ce vor urma. Noul standard pentru harddisk-uri va deveni Serial ATA; vorbim deja de DDRI; USB2.0 şi Firewire încetează să se lupte şi devin împreună noile modalităţi de conectare la PC; porturile seriale şi paralele dispar din ce în ce mai repede din interiorul PC-ului şi deja se fabrică plăci de bază care folosesc USB-ul ca singură modalitate de conectare a perifericelor. Mai mult pentru a pune capac la toate, Matrox ne loveşte cu bus-ul de 512 biti, noua senzaţie în lumea video iar Intel este aproape gata pentru procesorul de 3Ghz. Şi, atunci când deja credeam că am auzit tot, VIA ne vorbeşte despre implementarea Bluetooth în southbridge-urile pe care le va produce şi despre cum ne vom conecta PC-urile sau unele perficerice la ele fără a ne mai strangula în zecile de fire utilizate în acest moment. Noi, continuăm însă să ajungem la voi pe aceeaşi hârtie netehnologizată pe care cu toţii încă o acceptăm drept standard. Dacă ni se pregăteşte şi nouă ceva, încă nu am reuşit să aflăm, drept vă putem ura încă lectură plăcută.

USB Thumbsize Flash Memory



Nu este vorba în nici un caz despre un produs tehnologic plin de chipset-uri şi care a făcut vâlvă pe mapamond. Este vorba în schimb de cea mai eficientă metodă de transport a datelor. Evident, memoria USB nu va înlocui disketele prea curând însă, pentru cei care îşi permit este cea mai comodă, rapidă şi eficientă metodă de transport a datelor.

Terratec EWX 24/96



Lupta sunetiştilor pare a fi în favorea celor de la Terratec. Cu un convertor 24bit/96KHz şi cu dotări foarte bune începând cu S/PDif-urile optice şi terminând cu bundle-ul software deosebit, placa Terratec cu un nume pe care nu îl poate reţine decât R2-D2 este alternativa ideală pentru Audigy-ul celor de la Creative.

Olympia SoundBug



Cum poţi să scoţi **sunet din piatră seacă**

Playerele MP3 au făcut posibil ca oricine să poată purta o cantitate suficientă de muzică încât să aibă ce asculta câteva zile. Din păcate însă, posesorul unui MP3 player este singurul care se poate bucura de avantajele tehnologiei moderne, ascultând la căşti. Dacă vrea să împărtăşească experienţa muzicală cu un grup de prieteni, el va trebui să care după el o pereche de boxe mai mult sau mai puţin voluminoase. Nu şi dacă foloseşte Soundbug, un dispozitiv de dimensiunile unui mouse, ce poate tranforma orice suprafaţă plată şi lucioasă într-o boxă cu calitate rezonabilă a redării. Prin intermediul unei ventuze, el poate fi plasat pe un geam, pe lemnul unui birou sau pe fundul unei cutii de conserve. Soundbug poate fi conectat la orice dispozitiv audio portabil prin intermediul unei mufe obişnuite de 3,5 mm şi oferă un nivel sonor de 70 dBm. Două astfel de dispozitive pot fi cuplate ingenios pentru a oferi sunet stereo şi un volum semnificativ mai ridicat.

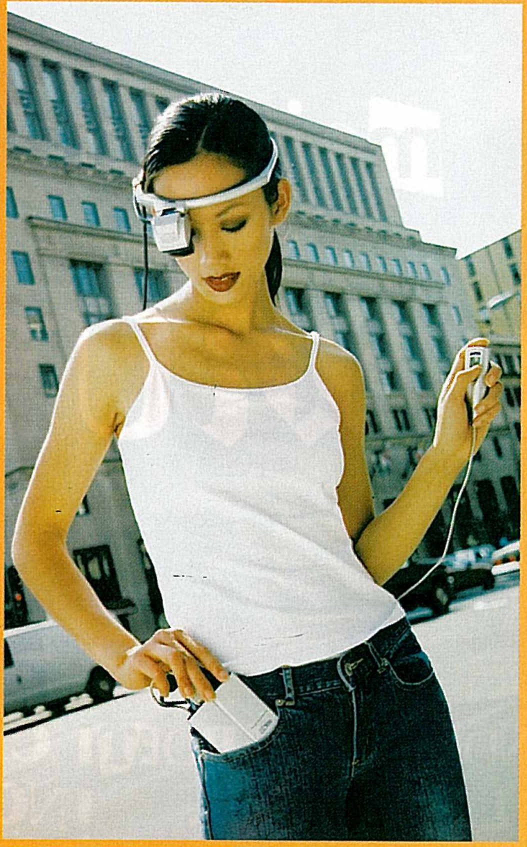
TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

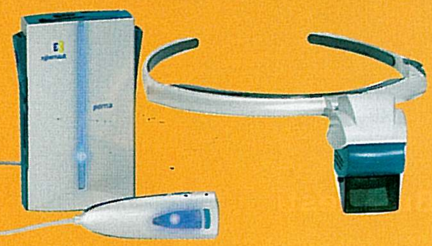


Xybernaut Poma

Calculatorul pe care **îl porţi doar pe tine**



Conceptul de "wearable computer" este o ipostază desprinsă parcă dintr-un film science-fiction. Cu toate acestea Xybernauth a transpus-o destul de bine în realitate cu Poma, un dispozitiv multimedia căruia nu îi lipseşte decât o tastatură pentru a fi un calculator complet. Unitatea centrală, de dimensiunile unui walkman, ascunde un procesor RISC Hitachi la 128 MHz, 32 MB ROM şi 32 de MB RAM. În loc de monitor avem un head mounted display cu un aspect futurist, al cărui ecran LCD poate reda echivalentul unui ecran de 13" cu o rezoluţie 640x480, VGA full color. Poma este controlat prin intermediul unui "thumb mouse" cu o bilă controlată de degetul mare, dar suportă şi majoritatea tastaturilor wearable de pe piaţă. Fie că vreţi să vă citiţi sau să trimiteţi e-mail-uri, să faceţi cumpărături online (eventual în timp ce sunteţi într-un magazin din realitate, cumpărând alte produse), să ascultaţi muzică sau să jucaţi jocuri, Poma vă stă la dispoziţie. Nu are cel mai spectaculos nume, are ca sistem de sistem de operare Windows CE şi costă foarte mult, însă asta nu ne opreşte să ne dorim unul.



Stream Zap PC Remote

Controlul PC-ului numai **de la distanţă**

În sfârşit, utilizatorii de PC pot să asculte muzică şi să vizioneze filme fără să fie nevoiţi să stea în faţa calculatorului. Telecomanda StreamZap ve fi familiară oricui are un televizor sau un video, singura diferenţă fiind că funcţionează pe PC. Are 33 de taste, din care patru sunt destinate unor comenzi macro ce pot fi redefinite pentru a încărca anumite playlist-uri, pentru a deschide un anumit site sau pentru a lansa o anumită aplicaţie. Receptorul de raze infraroşii se conectează pe USB şi poate capta un semnal transmis de pe o rază de maxim 40 de metri. StreamZap funcţionează cu Winamp, Microsoft Media Player, RealPlayer, RealJukebox, Microsoft PowerPoint, MusicMatch Jukebox, QuickTime, Sonique, Cyberlink PowerDVD, InterVideo WinDVD şi multe alte programe populare de redare a muzicii şi filmelor pe PC.

Terapin Mine

Principiul calculatorului multifuncţional



Vândut ca dispozitiv portabil de stocare, Terapin Mine este de fapt un mini-calculator de sine stătător. Dotat cu un harddisk de 10 Gb şi sistem de operare Linux, Mine are o mulţime de utilizări: prin portul USB master se poate conecta la un aparat foto digital şi poate prelua imaginile de pe acesta, pe care apoi le poate prezenta pe un televizor prin intermediul ieşirii video-out. Prin intermediul portului USB slave, se poate conecta la un PC ca hard disk portabil. Puteţi transfera pe el mp3-uri, ce mai apoi pot fi redate prin intermediul ieşirii audio out pentru căşti. Alături de aceasta se găseşte o mufă audio in pentru microfon, ce poate fi folosită pentru a transforma Terapin Mine într-un reportofon (ce-i drept mono). Un port Ethernet de 10 Mbps şi unul PCMCIA (ce poate fi folosit pentru a conecta un cititor de carduri de memorie sau un modem) completează posibilităţile de conectivitate ale acestui dispozitiv multifuncţional. Sute de ore de muzică, file-sharing pe Internet, trimitere de mail-uri cu fotografii şi sunete ataşate, o mulţime de posibilităţi pentru un preţ relativ rezonabil.



KeyGhost Keylogger

Instrumentul indispensabil cu aere de mare spion

Indiferent de onestitatea posesorului, KeyGhost Keylogger poate fi folosit într-un singur scop: înregistrarea fiecărei taste apăsate. După ce îl montaţi între mufa PS2 de la tastatură şi unitatea centrală, el va înregistra tăcut 65.000 de caractere în a sa memorie de 64Kb, non-volatilă. Nu foloseşte resursele sistemului şi este de ajuns să scrieţi parola (modificabilă) într-un fişier text pentru ca dispozitivul să intre în modul redare/editare. Monitorizaţi accesul neautorizat pe calculatorul vostru sau păstraţi-vă datele în caz de cădere a curentului.

Samsung SR-S75F



Frigiderul, cel mai bun prieten al omului

Lăsând la o parte inovatoarele tehnologii de răcire şi de păstrare a alimentelor proaspete mai mult timp, pe care nu are rost să le menţionăm aici, frigiderul de la Samsung iese în evidenţă prin înrudirea cu PC-ul. Pe uşa frigiderului se găseşte amplasat un ecran LCD de 15", care rivalizează cu majoritatea ecranelor de laptop în privinţa calităţii şi care serveşte drept interfaţă cu restul sistemului. Folosind un touchpanel, puteţi naviga pe web sau trimite şi primi e-mail-uri. Frigiderul recepţionează prin tuner-ul încorporat programe radio sau chiar TV, ecranul funcţionând foarte bine şi ca televizor. În plus, poate fi oricând ataşat un video sau un DVD player, pentru a urmări un film în timp ce luaţi masa. În tradiţia familiilor americane de a lipi pe frigider pozele familiei, SR-S75F vă permite să transferaţi fotografii de pe un aparat digital şi să creaţi screen-savere pe baza lor. Să nu mai vorbim de ajutorul de bucătar electronic, ce ştie o mulţime de reţete, de manager-ul de conţinut care vă ţine la curent cu ce este în frigider şi când mai trebuie să cumpăraţi bere şi de asistentul care are grijă să vă aducă aminte că mâine este ziua prietenei. Ce mai, puteţi să vă duceţi viaţa în bucătărie, dacă puteţi trece cu uşurinţă peste faptul că frigiderul de la Samsung costă cât un apartament cu două camere în Bucureşti - 10.000$.

Matrox Parhelia 512

Primul GPU 512-bit preia conducerea



ÎN URMĂ cu puțin timp, la numai 2 săptămâni înainte de debutul CeBIT-ului pe Internet au răzbătut ceva zvonuri despre un oarecare "Parhelia", un chip grafic pe care Matrox l-ar avea în lucru. Zvonul, neînsoțit de date tehnice sau orice fel de alte informații suplimentare, a fost subiect de dispută pe multe forumuri de specialitate, ipotezele susținute de participanții la discuții fiind în număr de 3: **A.** este un simplu zvon fără nici un fel de acoperire; **B.** este un chipset real dar care va apărea mult prea târziu și **C.** este un chipset real care va revoluționa piața 3D.

Neparticiparea Matrox la CeBIT 2002 dădea câștig de cauză variantelor A sau B, dar iată că acum, odată cu lansarea specificațiilor pentru chipset-ul Parhelia, B și C sunt variantele coerente. Ceea ce este însă cert, este faptul că Matrox, renumită pe piața acceleratoarelor grafice mai ales prin calitatea lor 2D, este pe cale să facă pentru prima dată în istorie primul pas într-o nouă etapă a evoluției accelerării 3D.

Parhelia-512 este primul GPU 512-bit din lume care pune la dispoziția utilizatorilor un nivel imbatabil al calității susținut de un set nou de inovații tehnologice. Construit în tehnologia de 0,15µ, ce a permis utilizarea a 80 de milioane de tranzistori, Matrox Parhelia-512 este unul dintre cele mai complexe cipuri grafice și utilizează noi tehnologii menite să sporească calitatea și viteza produsului. Vom prezenta în rândurile ce urmează noile tehnologii înglobate în produsul de la Matrox, tehnologii care au fost împărțite după tipul aspectului de care se ocupă: performanță și calitate. Din punct de vedere al performanțelor reale, în mov evident, nimic nu poate fi spus. Atâta timp cât nu există o placă pe care să poată fi aplicate benchmark-uri nu avem nici o valoare la care să ne raportăm. Matrox, credem noi, pregătește însă un chip foarte puternic. Declarațiile sale "inverse" conform cărora chipset-ul este dedicat mai mult celor ce utilizează grafica în mod profesional în dauna celor pasionați de jocuri ne duc cu gândul la niște performanțe cu adevărat surprinzătoare la care Matrox să exclame probabil ceva în genul "a, da, obține și în jocuri performanțe imense, am uitat să vă spunem".

Încorporând cele mai avansate tehnologii și opțiuni în idustrie, Matrox Parhelia-512 este o platformă de randare ce combină, fără compromisuri, calitate și performanță la cel mai înalt nivel.

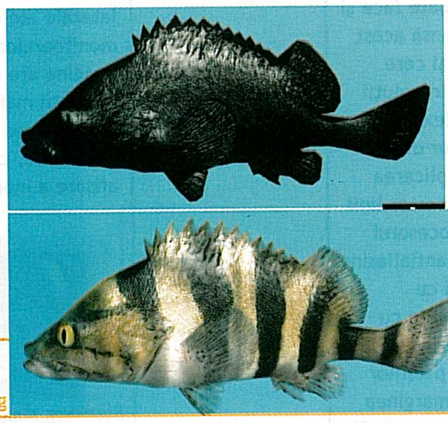
PERFORMANŢĂ

512-bit GPU and 256-bit DDR memory interface

Parhelia-512 este un GPU cu interfaţa memoriei de 256-bit DDR, ce permite obţinerea unei lăţimi de bandă de 20Gb pe secundă, de două ori mai mare decât la GeForce4 Ti4600. Capacitatea memoriei suportată este de 256Mb Double Data Rate, iar partea de prelucrare finală a semnalului video este formată din două RAMDAC-uri, un coder TV şi suport pentru transmisii dual TMDS.

Quad DirectX 9 Vertex Shader Array

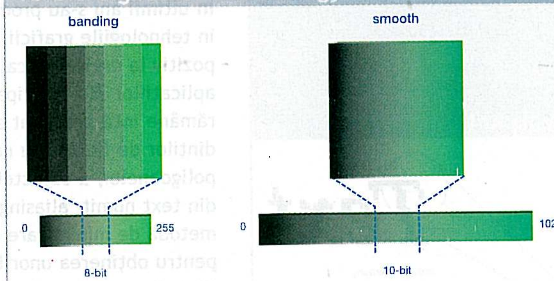
Parhelia-512 integrează patru unităţi vertex shader compatibile Microsoft DirectX 9, într-una singură. Susţinută de o unitate de control sofisticată, Parhelia-512 este capabilă să susţină un nivel foarte înalt de performanţă, în acelaşi timp în care execută programe vertex shader complexe, cu rezoluţii mari ale obiectelor 3D randate. În plus, Parhelia-512 este optimizată pentru aplicaţiile OpenGL care utilizează modelele iluminate standard.



Quad Texturing

CALITATE

10-bit GigaColor Technology



Este tehnologia care stă la baza creerii întregii structuri a noului GPU de la Matrox, astfel că, 10-bit GigaColor este folosită pentru redarea culorilor la aplicaţiile 3D, 2D, inclusiv DVD şi TV-Out. Parhelia-512 include tehnologia de 10-bit pentru o singură culoare, care oferă posibilitatea afişării simultane a peste un miliard de culori. Standardul curent folosit pentru reprezentarea culorilor este 24-bit color - 8-bit pentru fiecare culoare. De exemplu, cu 8 biţi pot fi reprezentate 256 valori distincte de verde, valoarea 0 fiind negru iar 255 intensitatea maximă de verde. 24-bit color este o îmbunătăţire faţă de 16-bit color, 256 de valori pe componenta color fiind insuficiente pentru a reprezenta toate nuanţele vizibile de ochiul uman din gama RGB. 10-bit pe componenta de culoare va oferi o precizie mult mai mare în obţinerea nuanţelor de culori. Precizia mare oferită de cei 10-bit pe culoare este gestionată prin intermediul prelucrării pixelilor în pipeline-ul grafic, iar datele rezultate sunt trimise în memorie, în cele două RAMDAC-uri şi în coderul TV pentru afişarea cu precizie mărită a culorilor în aplicaţiile 2D, 3D, DVD şi video. 10-bit GigaColor este o tehnologie care va fi folosită tot mai mult în viitor pentru obţinerea unor imagini 2D/3D de calitate superioară.

64 Super Sample Texture Filtering

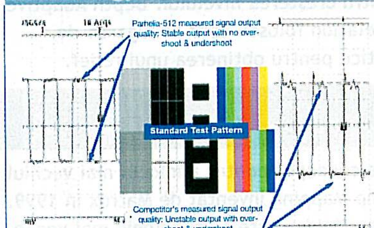
Parhelia-512 integrează cea mai avansată procedură de filtrare a texturilor, asigurând alocarea dinamică a 64 mostre de texturi pe tact, dublu faţă de numărul posibil la competitorii existenţi. Aceste texturi pot fi alocate foarte flexibil pentru obţinerea unei calităţi superioare a filtrării texturilor cu pierderi minime de performanţe. De exemplu, 64 de texturi pot fi aranjate pentru obţinerea unor texturi duale cu trilinear filtering, fără penalizări de performanţă.



64 Super Sample Texture Filtering

CALITATE

UltraSharp Display Output Technology

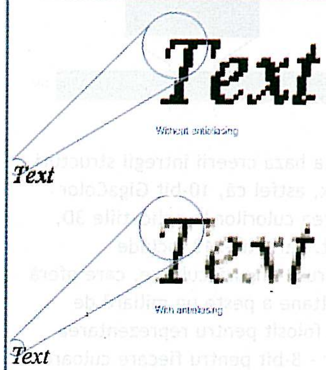


Sistemul de ieşire al semnalului RGB la Parhelia-512 este construit pe baza unui design complex, care oferă semnal RGB, DVI şi TV-Out de o înaltă fidelitate. La baza acestui design stau cele două RAMDAC-uri de 400 MHz fiecare, ce sunt ajustabile independent, pe baza sistemului de 10-bit pe culoare. Cele două RAMDAC-uri sunt mai rapide şi mai precise în comparaţie cu generaţiile precedente, oferind un semnal video la o rezoluţie maximă de 2048X1536 la 32bpp pentru fiecare ieşire video.

Noţiunea de calitate se referă la o reproducere excelentă a imaginii, ce este completată de o reprezentare reală a culorii, graficii 3D şi textului, create cu ajutorul unei singure surse ce oferă o incomparabilă calitate şi performanţă. Pentru obţinerea unei asemenea calităţi, Parhelia-512 a fost proiectată cu o atenţie deosebită la detaliile fiecărui aspect al pipeline-ului grafic. Parhelia-512 continuă tradiţia Matrox de a se focaliza în principal pe calitatea imaginii, aducând inovaţii calitative pe piaţa plăcilor grafice.

CALITATE

Glyph Antialiasing



Aduce suport hardware antialiasing pentru text şi fonturi, deşi este o funcţie suportată software în sistemele de operare Microsoft. Glyph Antialiasing preia iniţiativa cu un pas înaintea sistemului de operare oferind în plus posibilitatea corecţiilor gamma şi contrast pentru text. Rezultatul este obţinerea unui text mult mai clar şi mai uşor de citit, fără a modifica modul de afişare a imaginilor care nu ţin de text.

PC-Theater DVD Playback

Legat tot de funcţiile overlay şi 10-bit GigaColor, Parhelia-512 oferă DVD playback de calitate home-theatre, folosind decodarea hardware bazată pe tehnologia de 10-bit pe culoare ce asigură un control excelent al calităţii imaginii. Hardware Displacement Mapping este o inovaţie folosită pentru generarea unor suprafeţe 3D cât mai reale şi este inclusă ca o funcţie standard în Microsft DirectX 9. Hardware Displacement Mapping (HDM) combină două iniţiative Matrox - Depth Adaptive Tesselation şi Vertex Texturing pentru a obţine suprafeţe 3D cu detalii geometrice foarte mari şi realism crescut.

16x Fragment Antialiasing

În ultimii ani s-au produs modificări importante în tehnologiile graficii 3D, care au contribuit pozitiv la creşterea calităţii şi realismului aplicaţiilor 3D. Principalul defect vizual care rămâne încă pregnant sunt liniile sub forma dinţilor de fierăstrău ce delimitează marginile poligoanelor, a obiectelor 3D şi chiar fonturile din text numit "aliasing". Antialiasing este o metodă de minimizare al acestui "artifact vizual" pentru obţinerea unor linii cât mai drepte. Minimizarea efectului de aliasing se poate face şi prin creşterea rezoluţiei foarte mult, însă acest fapt implică scăderea performanţelor şi cere folosirea unui monitor care să suporte rezoluţii înalte. Aliasing este o problemă complexă, deoarece marginile tuturor poligoanelor dintr-o scenă 3D sunt foarte numeroase, iar aplicarea unui algoritm de antialiasing tuturor acestor linii poate utiliza mai multe resurse din procesorul grafic decât randarea unei scene fără antialiasing la o rezoluţie mai mare decât a scenei cu antialiasing. Pentru aplicaţiile compatibile cu 16X antialiasing, Parhelia-512 utilizează algoritmul de antialiasing doar asupra pixelilor care fac parte din triunghiurile de pe marginea poligoanelor, apoi aplică o copie a acestor pixeli multiplicată de 16 ori.

Folosirea acestei metode are ca rezultat un consum minim de resurse din partea procesorului grafic.



Fără 16X fragment antialiasing



Cu 16X fragment antialiasing

NOILE FUNCŢII SUPORTATE

Dual DVI output cu reduced blanking suport

Ca urmare a creşterii popularităţii monitoarelor TFT - LCD, Parhelia-512 este echipată cu două ieşiri DVI independente de 165MHz. Cele două ieşiri DVI compensează cu 30% pierderile din suprafaţa imaginii afişate, datorate timpului necesar fascicolului de electroni pentru a parcurge distanţa între marginile laterale ale ecranului, în cazul monitoarelor CRT. Reducerea pierderilor de imagine are ca rezultat obţinerea unei rezoluţii mai mari la ieşirile DVI şi se obţine prin mărirea vitezei semnalului trimis spre monitoare, care va compensa latenţa de afişare a monitorului.



Blanking standard



Cu blanking redus

Vertex Texturing

Este o tehnică ce foloseşte o suprafaţă plană pentru obţinerea uneia 3D folosind scăderea nivelului unei porţiuni din suprafaţă pe lângă adăugarea unor vertice pentru creşterea nivelului. Depth Adaptive Teselation folosea doar adăugarea de vertice pentru obţinerea unui relief.

Hardware Displacement Mapping

Este conceput pentru a înlocui mai vechiul Bump Mapping inventat de Matrox în 1999. Bump Maping este o tehnologie mai veche, care se foloseşte de iluzia optică generată de plasarea unei umbre şi a unei lumini de dimensiuni foarte mici consecutiv, care privită în ansamblu dă impresia unei denivelări în textură. Dezavantajul principal al acestei tehnologii este că, mărind mai mult dimensiunile luminii sau ale umbrei, senzaţia de denivelare dispare, ochiul uman începând să perceapă cele două elemente grafice ca umbră şi lumină.

Independent overlay controller

Arhitectura simetrică DualHead-HF include controlul, programarea şi mixarea overlay, complet separată la fiecare dintre cele două RAMDAC-uri. Acest avantaj asigură o gamă largă de funcţii precum advanced OnScreenDisplays, DVD Subpicture blending, efecte video şi overlay pentru aplicaţiile CAD.

PERFORMANȚĂ

TripleHead Desktop

DualHead High Fidelity este complet unic prin faptul că extinde cele două ieșiri video pentru monitoare CRT cu încă una, pentru utilizatorii care doresc o mărire a spațiului de lucru cât mai mult posibil. Parhelia-512 folosește un al treilea RAMDAC specializat pentru suportarea unui desktop extins pentru trei monitoare, la rezoluția maximă de 3840X1024 /32bpp. Acest "ultrawide" desktop este ultima soluție de productivitate în domeniul grafic pentru ambele categorii de utilizatori, profesioniști și amatori.



TripleHead desktop

Hardware Displacements Mapping

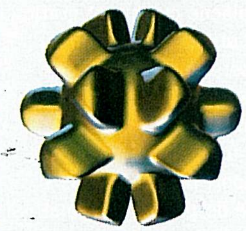
Este o tehnică care utilizează suprafețe plane ce vor fi reliefate ulterior de către procesorul grafic prin ridicarea vertice-urilor din acele suprafețe.



Suprafața sferei fără nici un efect

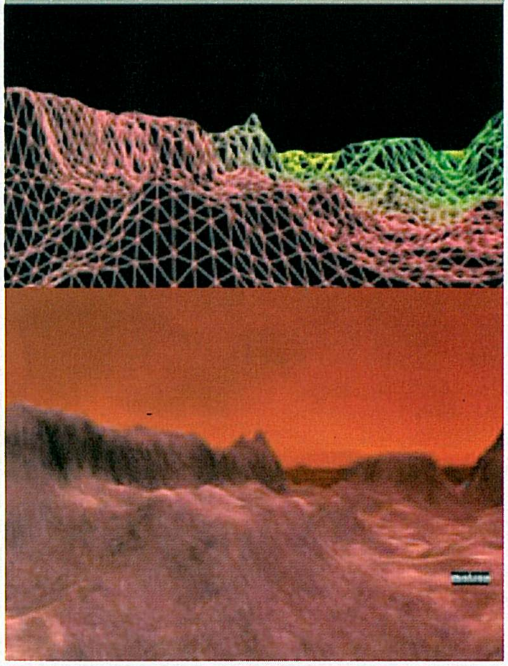


Suprafața sferei cu bump mapping



Suprafața sferei cu displacement mapping

Depth Adaptive Tesselation



Este o schemă avansată de teselare care teselează suprafețele folosind multiple niveluri de detalii (LOD), pentru a maximiza detaliile geometrice ale unei scene 3D menținând ridicat nivelul de performanță. Astfel, obiectele distanțate din scena 3D vor fi mai puțin detaliate decât cele din apropiere, eliberând procesorul de randarea în detaliu a acelor obiecte care oricum sunt mai puțin vizibile.

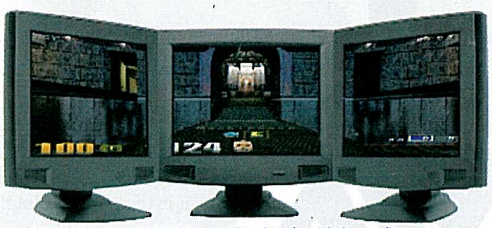
CALITATE

Surround Gaming

Parhelia-512 asigură noua capacitate multimonitor și jocurilor 3D, extinzând vizibilitatea la jocurile suportate pe trei monitoare simultan. Luând în considerare proprietatea panoramică a vederii umane din realitate, vizionarea unui joc profită din plin de extinderea imaginilor pe cele două monitoare din lateral, păstrând punctul principal de focalizare al jocului pe monitorul central. Cu suportul asigurat pentru multe și populare titluri de jocuri, printre care putem enumera Quake 3 Arena, Soldier Of Fortune II, Flight Simulator 2002 și Jedi Knight II, Surround Gaming asigură un mediu realist și imersiv care trebuie experimentat pentru a fi crezut.



Microsoft's Flight Simulator 2002



Id Software™'s Quake III Arena™

Surround Gaming



Fără Surround Gaming



Cu Surround Gaming

DE VORBĂ CU VIA DESPRE ZOETROPE, P4X333, BLUETOOTH ŞI SURPRIZA KYRO II.

interviu



Michal Lisiecki

Marketing Manager - East/Central Europe

Puţini sunt cei în al căror calculator nu s-a implicat VIA câtuşi de puţin. Un chipset, un integrat poate chiar un procesor vă animă sistemul dar totuşi marea companie este undeva, departe. Ce pregăteştea ea însă, cum vede VIA piaţa IT şi ce surprize ne pregăteşte în viitorul apropiat puteţi citi în exclusivitate în interviul realizat cu D-l Michal Lisiecki, purtătorul steagului marketingului VIA în Europa.

SiS a fost prima companie care a anunţat la CeBIT suport pentru AGP8X şi DDR400. Când va suporta VIA aceste noi tehnologii şi în cadrul căror produse?
Am lansat chipset-ul VIA Apollo P4X333 la CeBIT, acesta fiind primul produs care suportă oficial AGP8x pentru platforma Intel Pentium 4. De asemenea, viitorul nostru chipset, KT400 va oferi suport AGP8x pentru platforma AMD. În ceea ce priveşte suportul pentru standardul DDR400, nu se poate evalua încă succesul său pe piaţă, iar partenerii noştri producători de memorii au unele dubii în privinţa necesităţii şi acceptării sale de către utilizatori. Am implementat suport pentru DDR400 pe P4X333 şi el va exista şi pe viitorul KT400. După cum puteţi vedea, nu intenţionăm să rămânem în urmă în ceea ce priveşte northbridge-ul.

VIA lansează KM333. Cât de folositoare este noua tehnologie DDR333 în combinaţie cu chipset-ul grafic integrat? Nu vor fi utilizatorii tentaţi să aleagă un DDR266, care este mai ieftin, în locul unui KM333?
Pe piaţa chipset-urilor grafice integrate, în soluţiile SMA (Shared Memory Architecture), orice îmbunătăţire a tehnologiei de memorie duce la câştiguri de performanţă grafică. Creşterea lăţimii de bandă va elimina "dopul" care blochează la ora actuală performanţa chipset-urilor grafice integrate. În acelaşi timp DDR333 este pe de-a-ntregul compatibil cu DDR266, astfel încât utilizatorii vor avea două alternative: o soluţie care le oferă o performanţă mai ridicată sau una cu un cost mai scăzut. Cu toate acestea, cu chipset-ul VIA Apollo KM333 aducem o serie de îmbunătăţiri acestui tip de soluţie. În primul rând avem integrat un nou nucleu grafic de la S3 - Zoetrope, care este semnificativ mai performant comparat cu Savage8-ul pe care îl foloseam înainte. KM333 va avea opţional un slot AGP8x şi un 8x V-line - interconectarea noastră specială între Southbridge şi Northbridge. Asta va face ca soluţia menţionată să fie practic similară cu cele dotate cu noul nostru Southbridge VT8235.

Ce noutăţi va aduce nucleul Zoetrope pe piaţă? Va produce VIA un chip grafic stand-alone, cum a făcut SiS, chip pe care alte companii să îl poată integra pe plăcile lor de bază sau video?
Cu Zoetrope aducem o serie de îmbunătăţiri mai vechiului engine 3D. Va suporta două pipeline şi procesarea a două texturi într-o singură trecere. E puţin cam devreme pentru a intra în detalii, dar în acest stadiu se pare că performanţa este cel puţin dublă în comparaţie cu nucleul Savage8 pe care îl folosim în acest moment. Pe termen lung, da, vom intra şi pe piaţa chipset-urilor stand-alone. De aceea şi investigăm noi tehnologii, cum ar fi cea de la Kyro.

Intel a decis să promoveze unele idei noi, pe care nu le-a considerat utile până acum. Una dintre aceste idei este chipset-ul I845G. Cum credeţi că va afecta grafica integrată de la Intel afacerile VIA în acest domeniu?
Pe măsură ce platformele Pentium4 devin din ce în ce mai mature (şi mai ales dacă luăm în calcul planurile Intel de a aduce Celeron-ul pe platforma Socket 478), modulul de grafică integrată devine din ce în ce mai important pentru acest segment de piaţă. Chipset-ul I845G a beneficiat de o mulţime de laude în ultima vreme în ceea ce priveşte performanţele grafice, laude pe care însă nu le merită: este suficient pentru utilizatori de tip business, dar nu şi pentru cei ce vor performanţe. În opinia noastră, segmentul de piaţă acoperit de plăcile cu chipset grafic integrat este format din firme şi utilizatori care nu au nevoie de performanţe 3D. Chipset-ul nostru P4M266A oferă performanţe grafice foarte bune pentru acest segment. Dar noi mergem chiar mai departe, oferind chipset-ul P4M333, care promite foarte mult în ceea ce priveşte performanţa, oferind suport pentru DDR333 şi integrând nucleul grafic Zoetrope despre care am mai vorbit. Din ceea ce am citit pe web, Intel va avea o soluţie similară cel mai devreme în septembrie anul acesta.

"Adevărata bătălie de anul acesta se va da pentru Southbridge-uri. Integrarea USB 2.0 şi 1394 FireWire, 802.11b şi Bluetooth, ATA/133 şi Serial ATA"

contactul direct cu liderii industriei IT



P4X333 - sau cum să îmbini FSB533 cu memorie DDR333 şi USB2.0 cu ATA133.

■ **SiS şi Ali au acordul Intel pentru a produce plăci pentru Pentium 4. Cum va concura VIA cu aceste firme în sectorul P4? Fac procesele în care sunteţi implicaţi competiţia mai dificilă?**
Îmi pare rău, dar nu putem să comentăm desfăşurarea acţiunilor juridice în acest moment. În prezent, piaţa chipset-urilor devine din ce în ce mai competitivă şi pentru a rămâne în frunte trebuie să continuăm să oferim produse cu opţiuni de ultimă oră şi performanţe atractive. Avem o istorie remarcabilă în această privinţă şi suntem siguri că ne vom menţine poziţia pe piaţă.

Un alt element cheie care merită menţionat este că adevărata bătălie de anul acesta se va da pentru Southbridge-uri. Integrarea de controllere I/O mai rapide (USB 2.0 şi 1394 FireWire), wireless (802.11b şi Bluetooth), drive-uri mai rapide (ATA/133 şi Serial ATA), toate acestea devin din ce în ce mai importante. Recent am lansat noul nostru Southbridge VT8235, care este prima soluţie de pe piaţă ce integrează atât USB 2.0 cât şi ATA/133. Este de asemenea gata pentru a i se implementa suport pentru Serial ATA şi 802.11b în viitorul apropiat, când aceste tehnologii vor fi suficient de mature. Astfel că vom fi din nou în măsură să răspundem cererii de conectivitate din partea pieţei.

■ **Aţi afirmat că nu puteţi oferi nici un comentariu asupra conflictelor legale ce ţin de chipset-urile pentru Pentium 4. Ne puteţi spune cel puţin dacă aceste probleme juridice vor afecta utilizatorul PC obişnuit? Ar trebui să ne temem de consecinţe neplăcute (în privinţa suportului tehnic pe viitor, disponibilitatea chipset-ului de la diferiţi producători de plăci de bază, etc)?**
Procesele ce se desfăşoară între VIA şi Intel nu afectează în nici un fel distribuitorii VIA, reseller-ii sau utilizatorii finali. Atât VIA cât şi producătorii de plăci de bază cu care colaborează vor oferi în continuare suport tehnic pentru aceste soluţii.

■ **Ce impact vor avea tehnologiile wireless pe PC? Va avea Bluetooth vreun efect pe piaţă, sau de-abia de anul viitor vom începe să sesizăm unele influenţe?**
Părerea mea este că primul lucru pe care îl vom vedea implementat pe scară largă este standardul wireless LAN 802.11b. Ştim deja câteva firme producătoare de notebook-uri care integrează acest standard pentru conectivitate. Vă spun din proprie experienţă: nici nu vă puteţi imagina cât de convenientă poate fi conectivitatea wireless. Chiar începând cu acest an cred că standardul wireless LAN îşi va câştiga o mare popularitate în mediile corporaţionale. În ceea ce priveşte Bluetooth, vom observa apariţia a tot mai multe dispozitive hardware ce vor comunica prin intermediu acestui standard, ca de exemplu telefoane mobile, MP3 player-e, etc. Adoptarea lui depinde de producătorii de hardware, care vor decide dacă vor integra sau nu acest standard. Costurile de dezvoltare şi producţie în acest domeniu au scăzut în ultima vreme, astfel încât are o şansă destul de mare de succes.

■ **Ce va aduce nou pe piaţă P4X333? SiS645 a avut un succes deosebit şi probabil acelaşi lucru se va întâmpla cu versiunea DX. Ce aveţi de gând să oferiţi prin intermediul acestui chipset pentru a le depăşi?**
VIA Apollo P4X333 este primul chipset care va suporta noua şi mult mai rapida interconectare V-Link 8X, care permite transferul de date între Northbridge şi Southbridge la viteze de peste 533 MB/s, aceasta dublează practic viteza de transfer a actualului V-Link. De asemenea, el va lega Northbridge-ul cu noul Southbridge VT8235. Pe P4X333 vom suporta FSB-uri de 400 MHz şi 533 MHz. Am îmbunătăţit foarte mult controller-ul de memorie, mărind şi mai mult lăţimea de bandă. De asemenea, vom suporta DDR266, DDR 333 şi chiar şi DDR400 în momentul în care acesta va deveni un standard.

■ **VIA oferă suport pentru USB 2.0. Cu toate acestea, au existat numeroase controverse privind utilitatea reală a acestui standard. Credeţi că utilizatorii sunt dispuşi să plătească în plus pentru a achiziţiona o placă cu suport pentru USB 2.0 sau vor aştepta până ce va deveni cu adevărat util?**
Cu câteva luni în urmă nu eram siguri care dintre standardele de conectivitate va fi acceptat pe plan global. Aveam de ales între USB 2.0 şi IEEE1394 FireWire. În prezent se concep foarte multe dispozitive pentru fiecare dintre aceste standarde şi am ajuns la concluzia că ele se pot completa foarte bine: USB 2.0 va fi folosit pentru hard disk-uri externe de mare viteză, scannere şi imprimante, în timp ce IEEE 1394 va fi utilizat pentru camere video digitale, playere DVD, encodere DTV, etc. Aceste tehnologii converg către acelaşi domeniu şi vom oferi suport pentru ambele. Aceeaşi situaţie apare în privinţa standardelor wireless. Avem două soluţii în competiţie: 801.11b şi Bluetooth, dar părerea noastră este că se adresează unor segmente diferite de piaţă. 802.11b este dedicat comunicaţiilor mid-range, cum ar fi wireless LAN, în timp ce Bluetooth este utilizat pentru dispozitive mai personale, cum ar fi telefoanele mobile.

■ **NVIDIA şi ATi şi-au extins competiţia din domeniul acceleratoarelor grafice şi în domeniul plăcilor de bază. Ce impact are această confruntare asupra VIA, având în vedere noile tehnologii pe care le aduc aceste companii?**
Departe de mine gândul de a subestima NVIDIA, însă le-a fost mult mai greu decât s-au aşteptat să câştige teren pe piaţa chipset-urilor de plăci de bază. Primul lor chipset integrat a fost mult prea scump, iar performanţa nu era pe măsura aşteptărilor. Acum ei promovează agresiv soluţia DDR266, în timp ce noi am trecut deja la DDR333 cu gama KT333. Aşa că atâta timp cât vom continua să avansăm în conceperea produselor, suntem siguri că ne vom păstra poziţia de lideri. ATi trebuie să se străduie chiar mai mult decât NVIDIA pentru a câştiga încredere pe piaţa chipset-urilor de plăci de bază. Deşi şi-au anunţat intenţia de a concepe chipset-uri, nu am văzut încă nici un produs real şi cred că va fi foarte dificil pentru ei să reuşească pe piaţa de desktop PC. În momentul în care au făcut anunţul la CeBIT, multe dintre plăcile pe care

"Intel va ajunge la cel puţin 3GHz până la sfârşitul anului în timp ce AMD lucrează la Sledgehammer-ul cu controller de memorie integrat"



C3 a ajuns la 933 Mhz însă destinaţia sa este nivelul entry-level

le-au prezentat aveau Southbridge-ul de la VIA! Acesta este un lucru care ar trebui să vă pună pe gânduri în privinţa gradului de finalizare al conceptelor ATi.

■ **NVIDIA a prezentat o foarte bună soluţie de sunet cu nForce. VIA foloseşte încă mai puţin performantul AC97. Cum plănuiţi să evoluaţi în acest domeniu?**
Oh, o întrebare cu adevărat interesantă. Nu foarte mulţi oameni ştiu că VIA este producătorul unor chip-uri audio de calitate profesională, care sunt vândute sub marca IC Ensemble Envy24 şi folosite de companii gen Terratec şi Midiman pentru o gamă largă de dispozitive. Credem că performanţa audio îmbunătăţită va deveni în viitorul apropiat un factor important pentru utilizatorii de PC-uri, pe măsură ce transferă fişiere audio digitale pe care le redau pe calculatoarele lor, şi vom lansa în curând pe piaţă o gamă foarte atractivă de dispozitive din domeniul audio.

■ **În momentul în care şi-a creat propria divizie pentru producerea de plăci de bază, VIA a arătat că poate participa şi pe această nouă piaţă. Nu credeţi însă că prin această mişcare VIA intră în competiţie cu proprii clienţi? Cum sunt văzute soluţiile VIA pe piaţă?**
Conceptul "VPSD" (VIA Platforms Solutions Division) este de a crea produse inovative, care vor fi diferite în ceea ce priveşte caracteristicile de produsele clienţilor noştri, în acelaşi timp oferind stabilitate şi performanţe ridicate. După cum aţi putut vedea, nu am lansat nici o soluţie Socket A bazată pe chipset-urile KT266/A şi KT333. Nu prea mai este loc de inovare în acest segment de piaţă şi nu am fi putut aduce nimic nou pe piaţă. Platforma Socket 478 ne oferă mai multe oportunităţi în această direcţie, la fel cum o face şi platforma mini-ITX. Apropo de aceasta, trebuie să menţionez că am fost plăcut surprinşi de reacţia pe care au stârnit-o pe piaţă platformele noastre cu consum mic de electricitate VIA Eden mini-ITX - asta dovedeşte că factori ca zgomotul de fond diminuat şi dimensiunile reduse devin din ce în ce mai importante.

■ **Via a încercat să concureze cu Intel în toate domeniile. Cu toate acestea RDRAM-ul a fost trecut cu vederea. După o tăcere îndelungată în privinţa acestui standard de memorie, SiS s-a decis să îl folosească. Este şi VIA interesantă sau se va mulţumi cu DDR/SDR?**
Nu intenţionăm să folosim memoria RDRAM. Costurile acestei soluţii, inclusiv cercetarea şi dezvoltarea, sunt foarte mari, suportul din partea producătorilor de memorie este practic inexistent iar cererea de pe piaţă este minimă. Nici măcar Intel nu prea mai vorbeşte de RAMBUS! DDR este standardul cel mai folosit la ora actuală pentru soluţiile desktop şi noi ne concentrăm în această zonă.

■ **Este lăţimea de bandă a DDR suficientă pentru posibilităţile practice ale chipset-urilor? Va rezolva DDR-II această problemă?**
Pe măsură ce vitezele procesoarelor cresc, lăţimea de bandă a memoriei trebuie să crească şi ea pentru a menţine un echilibru al performanţelor interne ale sistemului. Din acest motiv am creat DDR333 şi lucrăm acum la DDR400. Noua piatră de încercare va fi apoi DDR II. Un alt obstacol pe care trebuie să îl depăşim este lăţimea de bandă pentru input/output (I/O). Probabil că multe din eforturile industriei IT se vor îndrepta în această direcţie în anii ce urmează.

■ **Mulţi au crezut că prin cumpărarea S3 VIA a intenţionat doar să "îngroape" compania şi viitoarele lor produse. Ce s-a întâmplat de fapt cu S3?**
S3 Graphics merge în continuare pe drumul ei şi vom lansa chipset-ul lor Zoetrope cu consum redus foarte curând. Acesta va fi primul pas în atingerea obiectivului nostru de a ne întoarce pe piaţa chipset-urilor grafice mainstream.

■ **Ce ne puteţi spune despre zvonurile privind înglobarea Kyro de către VIA. A avut loc un take-over, va avea în viitor? Ce credeţi despre performanţele şi viitorul chipset-urilor Kyro?**
Tehnologiile Kyro sunt cu certitudine foarte interesante şi vom continua să le evaluăm în perioada următoare. Din păcate, din moment ce nu s-a semnat nici un contract, nu pot să vă dau mai multe informaţii.

■ **Cum a fost primit pe piaţă procesorul C3 şi cărui sector de utilizatori este destinat? Vă gândiţi şi la un C3 mai performant sau vă menţineţi în zona preţurilor mici?**
Deja trimitem la distribuitori procesoare la 933 MHz, însă în mod evident am vrea să depăşim



bariera de 1GHz, lucru care se va întâmpla cu certitudine în cea de-a doua jumătate a acestui an. Piaţa a reacţionat pozitiv la C3. Tot mai mulţi integratori de sisteme dezvoltă soluţii compacte şi silenţioase, iar produsele noastre se potrivesc perfect în această nişă economică.
Anul acesta vom mai lansa şi generaţia următoare de procesoare - Nehemiah - astfel încât credem că putem rămâne competitivi în segmentul entry-level, mai ales în ceea ce priveşte soluţiile cu consum electric şi zgomot de fond reduse. Nehemiah va avea 128kB L1 cache şi până la 256kB L2 cache, două unităţi SSE şi performanţe multimedia şi floating point sporite. Vom începe producţia în serie la sfârşitul anului.

■ **Care este poziţia C3 în ierarhia vânzărilor? Cum este divizată piaţa între Intel, AMD şi VIA?**
Situaţia actuală de pe piaţa procesoarelor este foarte interesantă. Intel în particular împinge foarte rapid graniţa megahertzilor şi va ajunge la cel puţin 3GHz până la sfârşitul anului în timp ce AMD lucrează la Sledgehammer-ul cu controller de memorie integrat. Ambele abordări vor duce la performanţe din ce în ce mai ridicate. Ce mă îngrijorează totuşi este că în ciuda tuturor acestor creşteri de viteză, consumatorii par din ce în ce mai puţin dispuşi să plătească pentru mai mulţi "cai putere". Problema este că sunt foarte puţine aplicaţii care să folosească surplusul de performanţă la întregul potenţial. Dacă vorbim de volumul vânzărilor, estimăm că procesoarele VIA ocupă cam 5% din piaţa mondială a procesoarelor. Ţinta noastră este să dublăm acest procent în cursul acestui an. Desigur că există şi pieţe unde avem mai mult succes, cum ar fi pieţele în curs de dezvoltare din India şi China, sau Rusia şi Ucraina. Dacă luăm Rusia ca exemplu, putem vedea că majoritatea firmelor care asamblează sisteme au adoptat VIA C3 în gama lor de produse, iar procentul de piaţă acoperit de VIA va creşte până la 11%.



Eye Catching Technology
DAEWOO
Gama Business
Imagine clară şi bine definită cu rezoluţie medie şi luminozitate excelentă spre deosebire de celelalte monitoare de acelaşi tip
Nivel scăzut de radiaţii şi imagine stabilă, eliminând astfel oboseala şi solicitarea vizuală
Protecţia mediului, ergonomie, consum redus de energie
Reglare uşoară pentru ecran, cu sistem de control OSD
Gama Professional
Rezoluţie foarte ridicată, suport excelent pentru aplicaţii grafice şi pentru utilizatorii de CAD, CAM DTP
Rezolutie maximă de până la 1600 x 1200 @ 85Hz
Protecţia mediului, ergonomie, consum redus de energie
Compatibilitate cu toate sistemele şi toate aplicaţiile datorită funcţiei Plug&Play, DDC I/2B/CI şi USB (opţional)
Gama Advanced
Ecran perfect plat, fără reflexii, imagine dinamică şi bine definită, eliminând oboseala şi solicitarea vizuală, încadrându-se perfect în ambientul de lucru
Conferă distincţie şi rafinament biroului dumneavoastră, ilustrând perfect ultimele tendinţe în materie de design.
Protecţia mediului, ergonomie, consum redus de energie
Reglare uşoară pentru ecran, cu sistem de control OSD
DAEWOO
NUTEK
USB
UNIVERSAL SERIAL BUS
ProCA Romania S.R.L.
Str. Turturelelor Nr. 52
Tel: 01-3238200
Fax: 01-3228362
office@proca.ro
www.proca.ro
ProCA
DAEWOO
ELECTRONICS

EPOX A PRELUAT ŞEFIA ÎN KT333 ŞI SE PREGĂTEŞTE PENTRU VÂRFUL SOLUŢIILOR P4.

interviu



Danny Kinneging

EPoX Sales Manager - Europe

EPoX este unul dintre cei mai respectaţi producători de plăci de bază dar succesul lor în România s-a lăsat aşteptat. EPoX a schimbat un pic prefixul şi, odată ce a ocupat primul loc în toate topurile cu recenta soluţie KT333, este pregătit să ia cu asalt şi oportunităţile oferite de SiS645DX

În primul rând spuneţi-ne care este situaţia EPoX pe piaţa românească. Aţi avut un distribuitor, acum l-aţi schimbat. Unde poate fi găsit EPoX acum?

Nu ne-am schimbat distribuitorul; încă mai susţinem ca partener Elsaco, dar pentru a putea trece la următoarea etapă pe piaţa românească aveam nevoie şi de acoperire locală, şi de un nume important pe piaţa românească. Am verificat câteva alternative şi am ajuns la concluzia că semnarea unui contract cu Romsoft ne va conferi vizibilitatea de care aveam nevoie pe piaţă.

Care este poziţia EPoX pe piaţa internaţională? Cum vă comparaţi cu MSI, ASUS sau Gigabyte din punct de vedere al performanţei şi al valorii totale oferite consumatorului? În principal, de ce am alege EPoX şi nu altă marcă?

Din punct de vedere al volumului, suntem în urma companiilor pe care le-aţi menţionat, dar în ceea ce priveşte performanţa şi raportul calitate-preţ suntem siguri că ne descurcăm mai bine. Din câte ştiu, în teste recente din unele publicaţii din România, EPoX depăşea toate plăcile competitorilor. În opinia mea EPoX este singura companie care ascultă de dorinţele end-user-ilor şi nu de Intel şi VIA. Oferim majoritatea plăcilor cu controller RAID opţional şi nu vrem să implementăm multe opţiuni care nu sunt necesare. În plus, toate plăcile pe care le producem au şi o variantă "economică", cu mai puţine opţiuni şi un preţ mai redus. Mai mult, EPoX se concentrează pe Performanţă, Stabilitate şi Flexibilitate, cele trei cuvinte cheie în opinia noastră pentru a construi plăci pe placul consumatorilor.

Care este întreaga gamă de produse EPoX şi pe care dintre ele puneţi cel mai mult accentul?

Oferim plăci de bază pentru Intel P4 şi Celeron, ca şi pentru Athlon/Duron. Pe toate plăcile S370 puteţi folosi procesoare VIA C3, astfel încât avem o gamă completă. Un accent deosebit îl vom pune în luna următoare pe procesorul P4 , din moment ce am fost aleşi de Intel pentru a concepe plăcile de referinţă pentru chipset-urile 845G şi 845GL. Asta nu înseamnă că vom trece cu vederea AMD, căci placile noastre cu chipset KT333 (8k3A şi 8K3A+) sunt unele dintre cele mai vândute modele de plăci de bază pe plan mondial.

VIA, SiS, Intel, ALi. Atât de multe chipset-uri, atât de multe opţiuni. Pe care mizaţi cel mai mult şi de ce?

Mizăm cel mai mult pe Intel şi VIA. Folosim şi unele chipset-uri SiS, pentru că se pare că au ajuns la un anumit nivel de maturitate în prezent. În special chipset-ul 645DX este foarte promiţător. Din moment ce VIA şi Intel încă nu şi-au rezolvat problemele cu licenţierea P4, SiS este singura alternativă pentru un chipset Intel P4, şi vrem totuşi să oferim flexibilitate clienţilor noştri.

Într-un interviu anterior cu VIA, ni s-a spus că USB 2.0 merge bine împreună cu conectivitatea FireWire. Cum vedeţi aceste două noi tehnologii? Aţi plăti în plus pentru a le avea pe plăcile de bază pe care le produceţi?

Ei bine, depinde de chipset. De exemplu, KT333 este disponibil acum cu 8233A, care nu suportă USB 2.0, iar unele companii (Asus, Gigabyte) au implementat un chipset NEC pe plăci pentru a putea oferi suport pentru USB 2.0. Noi vom pune la dispoziţia utilizatorilor un adaptor USB 2.0 - PCI, pentru a oferi din nou flexibilitate. În momentul în care VIA va veni cu southbridge-ul 8235, îl vom folosi pe acela pentru a avea USB 2.0 implementat pe plăci. În ceea ce priveşte standardul IEEE 1394 (FireWire), acesta este de ceva timp pe piaţă, dar după părerea mea nu este printre cele mai atractive caracteristici ale unei plăci de bază.

În ultima perioadă EPoX a vândut plăcile în cutii atractive. Vă concentraţi mai mult pe segmentul de retail unde ambalajul este important sau mai mult pe sectorul SI (integratori de sisteme)?

De fapt încercam să găsim moduri de a ne face publicitate gratuită şi de a face

"Tocmai am verificat un test important de plăci KT333 pe Tom's Hardware şi placa noastră este singura care este mai rapidă decât câştigătoarea"

contactul direct cu liderii industriei IT

ceva special. Se pare că am reuşit. Avem şi clienţi din sectorul SI, dar după cum bine ştiţi ei nu sunt interesaţi de o cutie elegantă. Ei nu vor decât plăci care să meargă bine şi care să fie cât mai ieftine posibil. Cu toate acestea, nu vindem aceleaşi plăci în sectorul de retail şi cel de SI. În opinia mea, nu va exista niciodată o graniţă clară între SI şi distribuţie, şi pentru a nu crea conflicte, nu vindem aceleaşi plăci în ambele segmente de piaţă .

■ Ce părere aveţi despre noul chipset i845G? Veţi avea suport pentru el? Va avea succes pe piaţă?
După cum am spus deja, am fost aleşi de Intel pentru a concepe placa de referinţă pentru chipset, astfel încât vom avea cu siguranţă suport pentru el. În opinia mea, 845E şi 845GL au şanse mari, dar nu văd motivul pentru care există şi un 845G. Adică vreau să spun că cei care vor grafică performantă vor opta pentru o placă cu slot AGP şi un accelerator 3D separat, iar cei care lucrează într-un birou vor alege un GL cu chipset grafic integrat. Practic, 845G este o opţiune pentru cei care vor acum o placă de P4 cu grafică integrată, dar vor totuşi să aibă posibilitatea de a-şi face un upgrade mai târziu. Acesta ar putea fi un motiv, dar eu nu sunt convins de veridicitatea lui. Totul depinde de diferenţele de preţ pe care Intel le va stabili pentru chipset-uri.

■ EPoX a avut un succes enorm cu 8K3A/+ pentru SocketA. Vă gândiţi să lansaţi şi alte plăci bazate pe chipset-uri pentru socket A, cum ar fi SiS745?
Nu "am avut", încă mai avem, din moment ce nu toţi competitorii noştri şi-au finisat plăcile KT333. Tocmai am verificat un test important de plăci KT333 pe Tom's Hardware şi placa noastră este singura care este mai rapidă decât câştigătoarea. Nu am câştigat testul pentru că nu am implementat chip-ul de USB 2.0, dar am explicat deja că oferim un card PCI opţional pentru compatibilitatea USB 2.0. Am luat în calcul şi SiS745, desigur, însă înainte de a concepe o placă nouă trebuie să fim siguri că placa va merge aşa cum se aşteaptă oamenii de la un produs EPoX.

■ Ultimul BIOS pe care îl oferiţi pentru 8K3A+ (BIOS 326) aduce suport pentru DDR400. Cum funcţionează practic acest suport din moment ce placa nu este concepută pentru acest tip de memorie?
EPoX încearcă tot timpul să îi ofere clientului cea mai bună performanţă posibilă, şi astfel am oferit întotdeauna opţiuni de overclocking. Cu toate acestea, trebuie să menţionez că overclocking-ul vă poate defecta placa, aşa că trebuie să fiţi siguri că ceea ce faceţi este în cunoştinţă de cauză. În ultimul timp aţi putut observa că mulţi producători de memorie oferă posibilitatea de a overclock-a memoriile la 333. Noi nu facem decât să implementăm opţiunea în BIOS

■ S-a întâmplat de câteva ori să primim semnale de la cititorii noştri privind unele incompatibilităţi între chipset-ul KT333 şi anumite module de DDR333. Ce memorie recomandaţi pentru plăcile EPoX?
De obicei testăm toate plăcile noastre cu modulele de memorie pe care le primim de la producătorii de memorii, ca şi cu unele mărci "exotice", ca să fim siguri că trimitem spre vânzare produse de încredere. Cu toate acestea, este imposibil să testăm cu toate modulele de memorie de pe piaţa internaţională.

■ Ce suport oferă EPoX pentru noul FSB 533 pentru P4 de la Intel? Veţi folosi SiS645DX sau VIA P4X233?
Oferim atât 845E cât şi SiS645DX. Nu vom folosi VIA atât timp cât problemele de licenţiere dintre VIA şi Intel nu sunt rezolvate. După cum ştiţi, Intel ne-a ales ca partener oficial şi nu ne putem permite să pierdem suportul lor.

■ Ce părere aveţi despre noul chipset P4X333 de la VIA? Cu P4X266 nu au avut cine ştie ce succes. Credeţi că noul chipset are mai multe şanse de a se impune pe piaţă?
Nu cred că va avea succes atât timp cât nu îşi rezolvă problemele cu Intel. OEM-urile majore nu îşi vor asuma riscurile pentru a intra în această bătălie legală, iar producătorii de plăci de bază care se înţeleg bine cu Intel nu vor risca nici ei.

■ M762A este etichetată ca "ultimate gaming board" pe site-ul EPoX. Cu toate acestea, este vorba de o placă dual-processor, care nu are foarte mult în comun cu domeniul jocurilor. Ce segment de piaţă ţintiţi cu această placă?
Este într-adevăr "Ultimul" răcnet, pentru că nu este încă disponibilă. Motivul pentru care lucrăm la o astfel de soluţie este că ar putea fi un pas important pentru procesoarele AMD pe piaţa serverelor şi nu vrem să scăpăm prilejul.

■ Overclockerii caută cele mai "modificabile" plăci de bază. Ce opţiuni puneţi la dispoziţia clienţilor interesaţi de aceste activităţi extreme?
Hmm, aceasta este o întrebare delicată, din moment ce nu oferim garanţie pentru plăcile defectate prin overclocking. Din câte ştiu oferim nu doar setările standard, cum ar fi setarea frecvenţei în paşi de 1 Mhz, sau a multiplicatorului, ci şi setări de voltaj pentru CPU şi memorie.

■ Ce planuri de viitor are EPoX, în special pentru piaţa românească?
Ne vom asigura că în toate testele va exista o placă EPoX, chiar dacă doar pentru a arăta că suntem o firmă pe care oamenii trebuie să o ia în seamă atunci când îşi cumpără un PC nou sau o placă de bază. Mai mult, vom lua parte la toate evenimentele organizate de partenerii noştri şi desigur că ne aşteptăm ca EPoX să ajungă între primele trei mărci din România. Vom vizita România în fiecare trimestru pentru a prezenta cele mai noi informaţii despre EPoX şi vom trimite comunicate de presă revistelor şi site-urilor din România. Pentru EPoX, România este ţara din Europa de Est pe care ne vom concentra cel mai mult, ceea ce înseamnă că produse noi vor fi disponibile în curând şi că părţii de suport tehnic i se va acorda o atenţie deosebită în caz că este necesar. Daţi-mi voie să închei cu promisiunea că cei care vor achiziţiona o placă EPoX nu vor regreta în anii ce vor urma. În ceea ce priveşte produsele noi, s-ar putea să surprindem utilizatorii cu o nouă placă numită 8C7AM (cel mai probabil) şi care va avea un chipset on board produs de nimeni alţii decât NVIDIA.

ULTIMA ORĂ

Produsele care merită toată atenţia

Mai multă memorie pentru România

Princeton - partenerul ideal pe piaţa de memorii

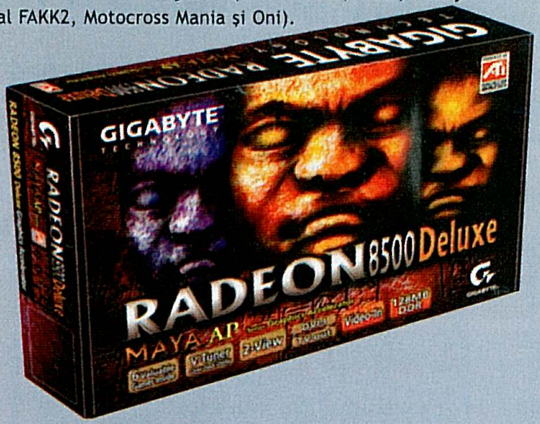


Romsoft a anunţat un nou parteneriat cu compania americană Princeton Technology Inc., unul dintre cei mai mari producători de memorii din lume. Romsoft devine astfel unic distribuitor al renumitelor memorii americane pe piaţa românească. Princeton Technology are deja un renume pe piaţa memoriilor, dobândit mai ales prin calitatea produselor sale. În 12 ani de activitate, compania americană şi-a câştigat o binemeritată reputaţie pe piaţa de memorii demonstrând că este un producător puternic care se bazează mereu pe cercetare şi dezvoltare, şi care produce memorii pentru toate gamele de printere laser, desknote PC, palmtop-uri, notebook-uri, fax-uri, copiatoare digitale, MP3 play-ere şi camere digitale. Memoriile Princeton au garanţie pe viaţă.

Putere de la ATi pe plăcile Gigabyte

Radeon 8500 şi memorie de 3,6ns

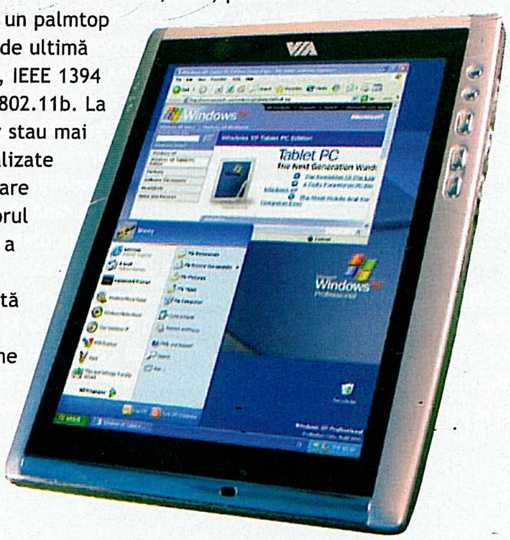
Tot mai mulţi integratori de chipset-uri grafice au ales şi alternativa ATi pentru plăcile lor. Printre aceştia se numără şi Gigabyte, care pe data de 3 mai a lansat modelul AP28DG-H bazat pe chipset-ul Radeon 8500 de la ATi, cu 128 Mb memorie DDR la 3,6ns. Frecvenţele de lucru ale procesorului şi memoriei sunt la 275MHZ. Placa este echipată cu DVI-I, ieşiri S-Video şi RCA şi un bundle bogat format din multe jocuri (Serious Sam, Rune, Heavy Metal FAKK2, Motocross Mania şi Oni).



VIA Tablet PC

Un computer foarte plat

Tablet PC este ultima realizare în materie de soluţii PC de la VIA. VIA Tablet PC este un mini-PC portabil cu un ecran de 10,4" în format portrait. Având o grosime de aproximativ 2cm şi o greutate mai mică de 1Kg, Tablet PC este mai uşor şi mai portabil decât un notebook tradiţional, putând fi asemănat mai mult cu un palmtop ce suportă tehnologie de ultimă oră, cum ar fi USB 2.0, IEEE 1394 şi transmisii wireless, 802.11b. La baza acestui dispozitiv stau mai multe componente realizate chiar de VIA, printre care procesorul C3, procesorul Eden ESP şi o versiune a chipset-ului Apollo Pro 266T. Memoria suportată de chipset este DDR, alimentată la o tensiune de 3,3V, are capacitatea este de 128Mb DDR266.



nVidia pe piaţa de procesoare

Transmeta cumpărată de nVidia

Sunt cunoscute problemele financiare ale companiei Transmeta, care a eşuat în repetate rânduri să-şi lanseze procesoarele sale TM6000. The Inquirer susţine că ar avea informaţii referitoare la o posibilă achiziţie a companiei de către nVidia. Conform celor de la The Inquirer, avantajele unei asemenea achiziţii ar fi multiple pentru nVidia. În primul rând, ar avea un avantaj în câştigarea contractului pentru viitoarea consolă XBox2, dat fiind că ar fi în stare să producă atât partea video, cât şi CPU-ul acesteia. În al doilea rând, Transmeta deţine o serie de patente foarte importante care ar ajuta-o destul de mult pe nVidia, atât pentru plăcile video, cât şi pentru chipset-urile sale.

Celeron 4 Williamette socket 478

Intel renunţă la socket 370

MSI a publicat pe site-ul lor o listă destul de lungă ce se referă la compatibilităţile plăcilor de Pentium 4 socket 478, produse de ei, cu procesorul Celeron 4 Williamette de care Intel nu spune nimic în mod vizibil pe adresa lor web. Lista cuprinde denumirile plăcilor de bază, versiunile de BIOS care suportă viitorul procesor şi nu numai, fiind luat în consideraţie şi suportul pentru noul Pentium 4 Northwood. Am putut afla succint că FSB-ul procesorului este de 400MHz şi 1.7Gb frecvenţa la care funcţionează primul model din serie, iar cache-ul a fost redus la 128Kb. Tehnologia de fabricare a procesorului este de 0.18microni şi este suportat de ambele chipset-uri de la Intel, 845 şi 850.



CD-REWRITER extern 40x USB 2.0 cu funcții de autotestare

Scriere la viteză mare pe USB 2.0 de la Plextor



Plextor Europe, unul din liderii mondiali în producția de unități CD-ROM și CD-ReWritable, va prezenta noul drive CD-RW extern de mare viteză cu interfață USB 2.0. PlexWriter 40/12/40U scrie la 40x, rescrie la 12x și citește la 40x, incluzând multe opțiuni, printre care: BURN-Proof, PoweRec-II and VariRec Technology, High Quality Digital Audio extraction, Easy Firmware upgrade, suport pentru un mare număr de CD-R and CD-R/W și o funcție de autotest care detectează cauza care a făcut imposibilă scrierea unui CD. Pachetul retail conține: PlexWriter 40/12/40U, 5 blank-uri CD-R, un blank CD-RW, alimentator, soft de scriere Nero+InCD și manual în 16 limbi. Modelul PlexWriter 40/12/40U care include 5 blank-uri CD-R va fi disponibil din iunie 2002 la prețul de 239 EURO fără TVA.

Procesare în paralel de la 3Dlabs

VPU - un GPU mai evoluat

3Dlabs a anunțat noua tehnologie "Visual Processing Architecture" (VPU) care combină robustețea arhitecturală și posibilitățile nelimitate de programare, îmbinate într-un procesor cu capacități hardware excelente pentru executarea de calcule în paralel. Această arhitectură care a fost în lucru timp de 2 ani, dă posibilitatea unor tehnici avansate de randare soft să fie accelerate în timp real pentru a produce animații cu un VPU - un GPU mai evoluat ce oferă un nivel deosebit de realism. VPU este capabil să accelereze algoritmi care pur și simplu nu pot fi executați pe procesoarele grafice tradiționale. 3Dlabs se așteaptă să vândă plăci video cu acest chip grafic în toamna acestui an.

Sony PlayStation 3 la 50 GHz

O consolă fără DVD

Sony a început lucrul la o nouă consolă pentru a continua succesul cu popularul PlayStation2, urmând a fi lansată după 2005. A treia generație de PlayStation va avea un microprocesor puternic care va fi mai rapid de aproximativ 200 de ori decât cele folosite acum la jocuri video și PC-uri. Sony are de gând să cheltuiască 400 de milioane de dolari pentru proiectarea și producerea acestui microprocesor. Sony încearcă să preia controlul vânzărilor pe piața de console cu acest model înainte ca rivalii Microsoft și Nintendo să vină cu propriile lor versiuni. Noul PlayStation va funcționa online cu ajutorul conexiunilor foarte rapide de fibră optică și va fi prima consolă de la Sony care va rula jocuri fără a avea un DVD-drive. Sony va oferi noul microprocesor și altor companii pentru utilizarea în televiziune și alte echipamente electronice.

Shuttle SS40 SiS740 Barebone System

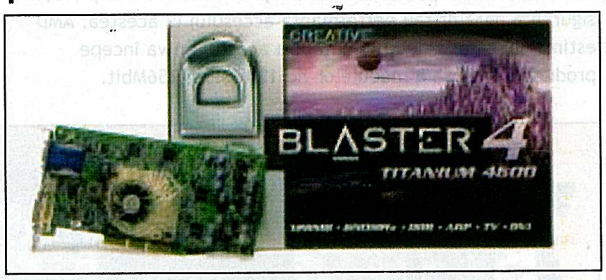
Mică... dar puternică



După succesul lui SS50 care este pentru procesoarele Pentium 4, SS40 oferă cea mai integrată soluție pentru procesoarele AMD, ce ar trebui să fie mai mult decât suficientă pentru cei care doresc înlocuirea carcaselor desktop normale. Măsurând în dimensiuni 201(W) x 188(H) x 291(L) mm, SS40 este mică și compactă în interior. Shutle SS40 are la bază chipset-ul SiS740 care este versiunea cu video integrat a lui SiS735 și oferă performanțe 2D/3D apropiate de GeForce2 MX200.

GeForce4 Ti4600 neinteresant

Creative renunță la fabricarea plăcilor cu GeForce4 Ti4600

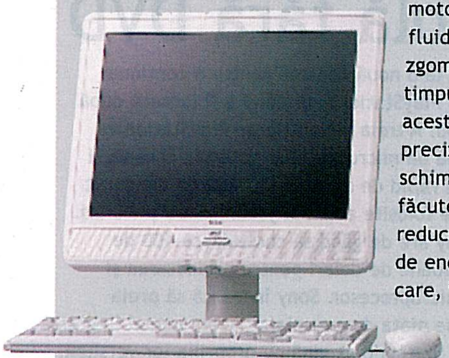


Creative încearcă probabil să renunțe discret, fără prea multă vâlvă, la 3D Blaster4 Ti 4600, deoarece acesta a dispărut din catalogul de produse, inclusiv de pe lista fabricii din Singapore. De notat că plăcile GeForce4 MX sunt încă prezente în lista produselor grafice și se vând în magazine la gama de produse Creative. Până la sfârșitul anului Creative anunță începerea producției la o placă video bazată pe chip-ul grafic VPU P10 de la 3D Labs, ceea ce ar explica de ce Geforce4 Ti 4600 a dispărut din lista produselor de la Creative.

Procesoarele Transmeta utilizate de NEC

Un desktop PC cât mai tăcut

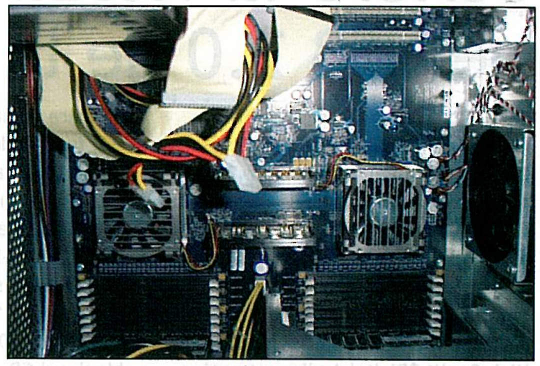
NEC vine pe piață cu un nou desktop PC adresat sectorului high-end, care utilizează un procesor ce nu mai are nevoie de răcire. Cele două modele existente utilizează procesorul Crusoe model TM5800 produs de Transmeta, la două frecvențe diferite: 800Mz pentru modelul PC-MA80WF și 900MHz pentru PC-MA90W/F. Zgomotul cât mai redus este un alt factor pe care NEC îl ia în considerare și există 3 surse de zgomot care trebuie eliminate pe cât posibil: ventilatorul de pe procesor, ventilatorul sursei și hard disk-ul. Prin urmare, pentru construirea acestui PC au fost utilizate o sursă de alimentare pentru notebook și un HDD de 2,5-inch ce utilizează un motor cu lagăre în fluid pentru a reduce zgomotul produs în timpul funcționării acestuia. Firma NEC precizează că aceste schimbări au fost făcute și pentru reducerea consumului de energie electrică care, în cazul celor 2 modele a ajuns la 31W.



Dual Opteron concurează dual Xeon

Primul procesor AMD pe 64-bit

Cam așa arată un server ce are la bază noul procesor 64-bit, numit Opteron de la AMD. Acesta este sistemul de prezentare prin care AMD a demonstrat presei, performanțele noului procesor, capabil să concureze în momentul de față procesoarele Xeon de la Intel. Noul Opteron rulează cu performanțe crescute aplicațiile 32-bit, oferind în același timp și posibilitatea tranziției la tehnologia 64-bit.



AMD intră pe piața memoriilor

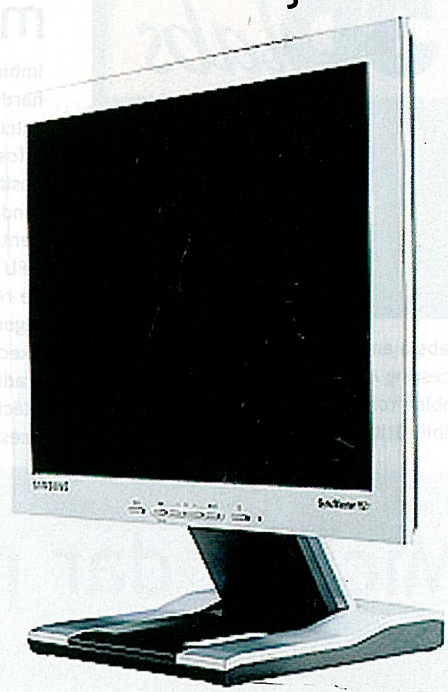
MirrorBit - memorii flash mai încăpătoare

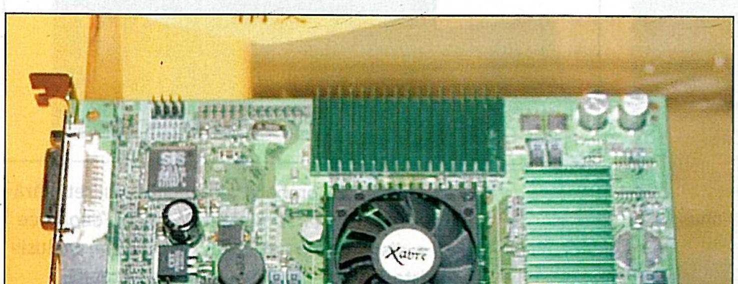
AMD a anunțat începerea livrării primelor sale memorii flash construite pe baza tehnologiei MirrorBit. Acestea vor permite stocarea unei cantități de date, de două ori mai mare decât memoriile clasice, fără nici un compromis în ceea ce privește siguranța datelor sau performanța accesului la acestea. AMD estimează că în a doua jumătate a acestui an va începe producția în masă a modulelor de 128Mbit și 256Mbit.

Samsung 152T 15" TFT display

Incredibil de subțire - 24mm

Samsung 152T este unul dintre cele mai subțiri și mai simpatice monitoare LCD care se găsesc în magazinele din America de Nord. Monitorul este atât de subțire încât, atunci când deschizi cutia în care este ambalat, ai impresia că, cineva a pus din greșeală un laptop. În ambalaj se mai pot găsi, piciorul de fixare al monitorului, alimentatorul și cablul VGA de conectare cu placa video.
Panoul LCD propriu-zis are o grosime de 24mm, iar cablurile de date și alimentare ale acestuia trec prin piciorul de susținere și sunt conectate la 2 mufe montate în partea din spate a piciorului. Monitorul se poate conecta pe ambele tipuri de mufe, DVI și Analog video.





ECS Xabre 400

Primul GPU cu suport AGP8X

Odată cu succesul chipset-ului SiS645DX pentru procesoarele Intel Pentium 4, SiS se lansează în forță și pe piața acceleratoarelor 3D cu un set de procesoare grafice numite Xabre. ECS Xabre 400 este prima placă video care utilizează chipset-ul Xabre 400 produs de firma SiS. Deși SiS a produs și alte chipset-uri video, nu au ieșit în evidență până acum deoarece performanțele lor grafice erau sub standardele acceleratoarelor produse de giganți ca 3dfx, NVIDIA sau ATi. Însă, cu Xabre, vestita companie producătoare de chipset-uri pentru plăci de bază promite performanțe demne de luat în considerare, având în vedere câteva din specificațiile tehnice ale chipset-ului: suport pentru AGP 8X, versiunea de AGP suportată este 3.0, arhitectură pe 256-biți, full compatibil cu DirectX 8.1 și OpenGL 1.3, suportă 128 Mb DDR cu o interfață pe 128 biți.

Intel trece la DDR333

i845PE și i845GE apar în septembrie

În acord cu anunțuri din diferite surse, în septembrie 2002 Intel va introduce două noi chipset-uri, 845PE și 845GE, ultimul fiind cu grafică integrată. Ele vor fi prezentate în iunie la Computex Taipei. Similare cu 845E și 845G, noile chipset-uri suportă DDR333 iar southbridge-ul folosit va fi ICH4. Pe lângă acestea, noul chipset Springdale, care suportă două bank-uri DDR333, va include prin intermediul southbridge-ului ICH5, noul Serial ATA care va înlocui mai vechiul IDE. El va avea un FSB de 600 MHz ce indică probabil folosirea tehnoogiei de 150MHz quadpumped. În momentul de față există o competiție între diferitele chipset-uri existente pe piață. SiS645DX deja suportă DDR333, iar raportul preț/performanță este foarte bun.

PaceBook

PC-ul extra-portabil

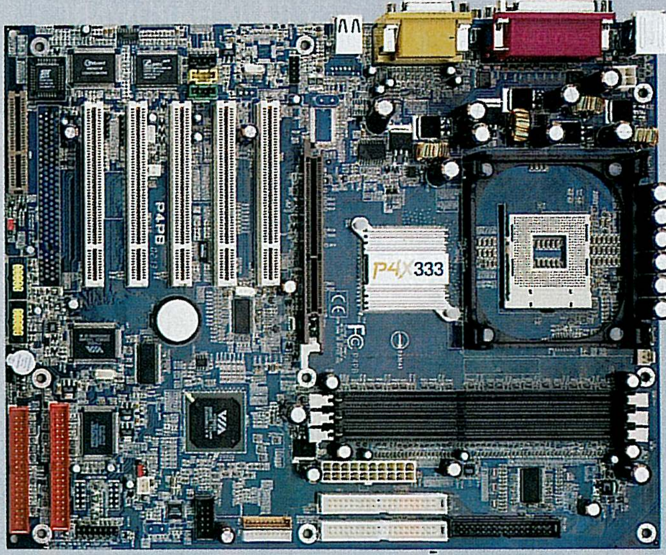


Design-ul notebook-urilor s-a schimbat puțin de la începuturile lor, adică acum mai bine de 20 de ani. În sprijinul acestei declarații vine chiar primul laptop produs în lume numit Grid Compass, proiectat în 1979, care împarte multe similarități cu notebook-urile de astăzi. Ambele sisteme au ecranele mobile, care prin închidere acoperă tastatura și ambele sisteme sunt alimentate de la baterii pentru folosirea lor ca dispozitiv mobil. O companie începătoare din Taiwan numită PaceBlade, speră să schimbe această involuție cu ajutorul soluției 3 în 1 concepută de ei, numită PaceBook. PaceBook este o concepție cu totul nouă în domeniul calculatoarelor mobile, proiectat pentru a combina funcțiile unui Notebook, LCD-PC și Tablet PC. El funcționează în ambele moduri, landscape și portrait și este unul dintre cele mai ergonomice, confortabile și ușor de utilizat notebook-uri existente pe piață.

Încă un chipset pentru Pentium 4

VIA P4PB cu chipset P4X333

Pe data de 15 mai 2002 VIA Technologies, Inc, a anunțat lansarea modelului VIA P4PB, o placă de bază ce utilizează din plin performanțele lui VIA Apollo P4X333, unul dintre cele mai bune chipset-uri pentru procesoarele Pentium 4. Printre calitățile deosebite ale acestui chipset putem enumera suportul pentru fsb de 400MHz și 533MHz, suportul pentru noua memorie DDR333 SDRAM cu ECC ce contribuie împreună cu procesoarele Pentium 4 la obținerea unei rate de transfer de 2700MB/sec. Adițional placa mai include și un controller RAID ATA/133 0,1, USB2.0 și USB1.1



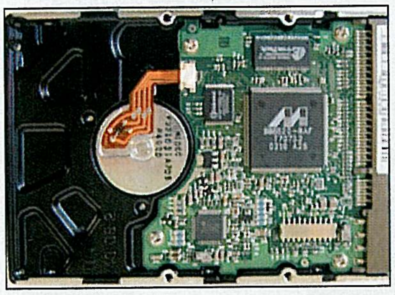
NV30 vrea să bată Parhelia-512

Specificațiile probabile sunt promițătoare

NV30 va fi produs în procesul tehnologic de 0,13 microni, ceea ce-i va permite să funcționeze la 400MHz și va fi, ca și Matrox Parhelia-512, un chip pe 512bit. Bineînțeles că va avea suport pentru AGP8x, iar memoria utilizată va fi între 128 și 256MB DDR, și care va funcționa la 900MHz. Arhitectura procesorului va include probabil 8 pipeline-uri de randare și posibilitatea de calcul este de 200 de milioane de poligoane pe secundă. Tehnologia LightSpeed Memory Architecture III va fi urmașul actualei LightSpeed Memory Architecture, regăsită în plăcile Geforce4. Primele plăci vor apărea în toamna acestui an și vor avea suport complet pentru DirectX9 și OpenGL 1.3. NV35 va funcționa la 500MHz, iar restul specificațiilor sunt aceleași, cu deosebirea că memoria folosită va lucra la nu mai puțin de 1000 - 1200MHz, iar RAMDAC-ul va funcționa la 400MHz.

Samsung SP8004H 80GB-7200RPM

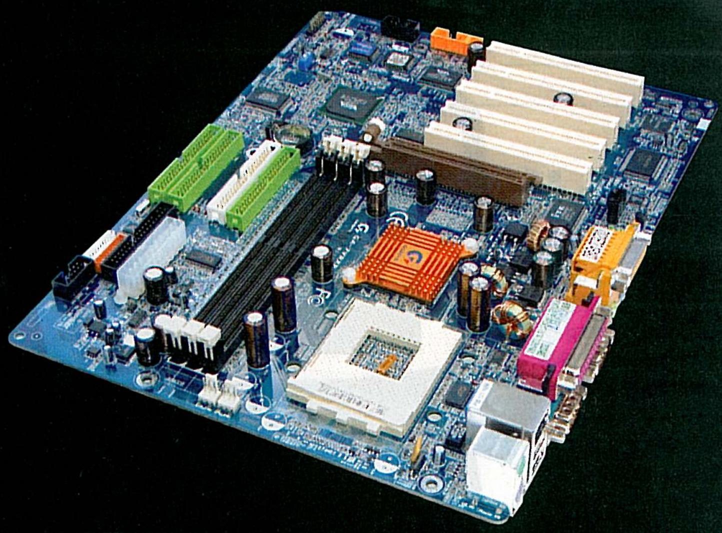
Hard disk-uri de 7200rpm de la Samsung



Ca și restul lumii, Samsung știe că diversitatea este esența vieții. De la monitoare LCD sau CRT, la memorii și chiar hard disk-uri, dacă este legat de computere, Samsug este în topul schimbării.

În imaginea alăturată, vă prezentăm hard disk-ul de 80Gb la 7200rpm, model SP8004H de la Samsung, ce are un preț de distribuție de 180$. Ca și restul producătorilor de hard disk-uri, Samsung nu a trecut la utilizarea standardului Ultra ATA 133, pregătindu-se în schimb pentru venirea noului standard Serial ATA. Memoria tampon utilizată este de 2 Mb, iar platanul este compus din două disk-uri de 40Gb.



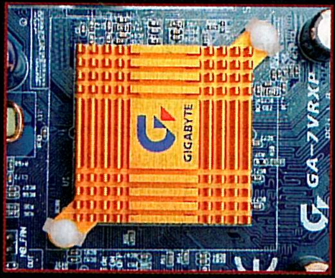


Gigabyte GA-7VRXP

117$ +TVA Tot ce îţi doreşti la capitolul dotări

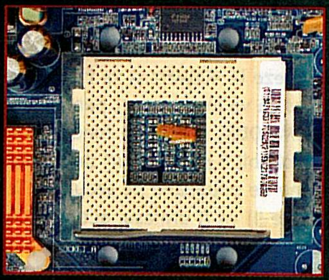
Distribuitor: UltraPro • Tel.: 01-211.70.90 • Web: www.ultrapro.ro

Răcire Northbridge



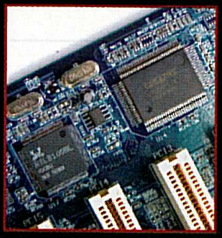
Asigurată de un simplu radiator

Socket procesor



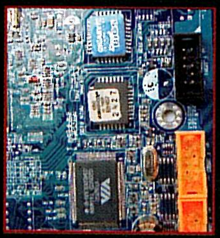
Condensatorul poate pune probleme în folosirea unor coolere foarte mari

RTL8100BL şi CT5880



Sunetul de calitate asigurat de chipsetul Creative CT5880

Dual Bios şi VT6202



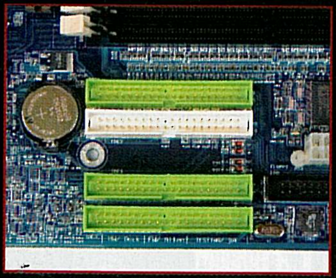
Chipset-ul VT6202 asigură suport pentru USB 2.0

PDC20276



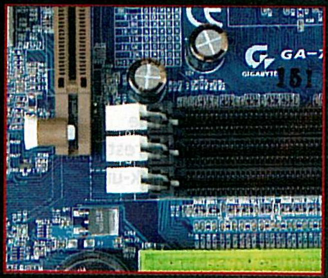
Chipset-ul care face posibilă folosirea tehnologiei RAID

Conectori IDE şi RAID



Conectorii IDE şi RAID IDE foarte bine amplasaţi

DIMM-uri



Sloturile DIMM nu încurcă placa video

Performanţe sintetice: 0.743 • Jocuri: 0.697 • Dotări: 0.056 **1.496**

KT333: DOTĂRI VS

Cât de utilă pentru utilizatorul

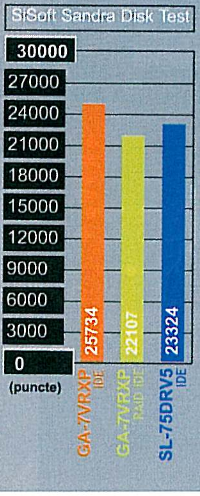
ÎN URMĂ cu ceva timp unele tehnologii erau rezervate, din punct de vedere financiar, calculatoarelor ce îndeplineau funcţii critice (servere, staţii grafice, staţii de calcul). Acum multe din acestea au devenit (şi continuă să devină) accesibile utilizatorului obişnuit. Printre aceste tehnologii se numără şi RAID IDE ce oferă, în funcţie de setări, o viteză mai mare de transfer sau o siguranţă mai mare a datelor. Tot mai mulţi producători de plăci de bază au început să ofere la produsele lor şi o variantă puţin mai scumpă ce beneficiază de RAID. Chipset-urile de pe aceste plăci de bază, ce oferă suport RAID IDE sunt în general versiuni "light" şi nu au toate facilităţile posibile pentru această tehnologie.

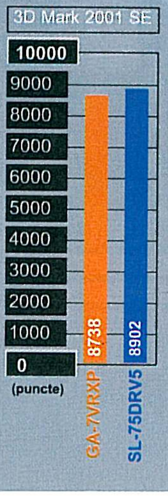
CE ESTE RAID?

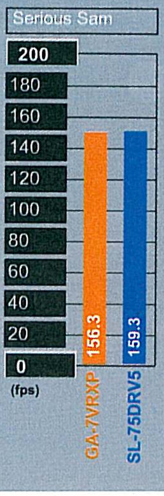
RAID este prescurtarea de la Redundant Array Of Independent Disk Drives şi a fost elaborat în anul 1987. În trecut era disponibil doar pentru HDD-urile SCSI şi pentru piaţa serverelor. Acest fapt s-a schimbat mult în ultimul timp, iar acum această tehnologie este posibilă şi pentru HDD-urile IDE, mult mai ieftine decât cele SCSI şi destul de apropiate din punct de vedere al performanţei. Modurile disponibile sunt RAID 0 şi RAID 1. RAID 0, numit şi "striping", este destinat pentru obţinerea unor performanţe superioare de citire-scriere, iar HDD-urile(două sau mai multe) care sunt organizate într-o matrice, în acest mod, îşi însumează capacitatea. RAID 0 foloseşte un algoritm prin care împarte fişierele în mai multe fişiere mai mici (de dimensiuni definite de utilizator), iar fiecare HDD din matrice primeşte unul sau mai multe asemenea fragmente, viteza crescând astfel (teoretic) proporţional cu numărul acestor hard disk-uri. Dacă unul din HDD-uri din matrice este mai mare, diferenţa de capacitate devine indisponibilă. Din acest motiv este recomandat să folosiţi HDD-uri cu capacităţi identice. Singurul dezavantaj al modului RAID 0 este în cazul când un HDD se strică, datele din HDD-urile ce făceau parte din matricea respectivă sunt pierdute. RAID 1, cunoscut şi sub denumirea "mirror", este utilizat pentru a oferi o protecţie mare datelor, iar HDD-urile folosite într-o astfel de matrice nu îşi însumează capacitatea, aşa că dacă vom folosi două HDD-uri de 40GB vom avea disponibili numai 40GB. Şi în acest caz se pierde diferenţa de capacităţi în cazul folosirii unor HDD-uri diferite. RAID 1 foloseşte un algoritm prin care se scriu aceleaşi date pe ambele HDD-uri, oferind posibilitatea de a restaura informaţiile în cazul unei defecţiuni apărute la unul din hard disk-uri. Cei mai mulţi utilizatori aleg, evident, varianta RAID 0, nedorind să ţină un HDD ocupat numai pentru a avea asigurată siguranţa datelor.

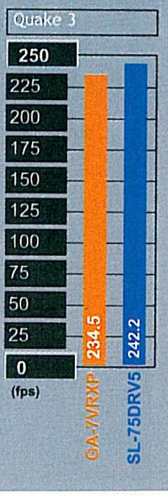
RAID SOFTWARE ŞI RAID HARDWARE

Am ales placa GigaByte GA-7VRXP ce are RAID şi Soltek SL-75DRV5 fără suport RAID, ambele bazate pe chipset-ul KT333. Chipset-ul, ales de GigaByte, ce asigură suportul RAID este Promise PDC 20276. Acest chip









PERFORMANȚE

obișnuit este tehnologia RAID

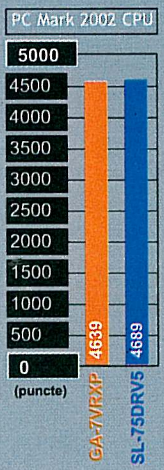
oferă RAID software, ceea ce înseamnă că procesorul se ocupă de o mare parte din rezolvarea algoritmului de împărțire a fișierelor, spre deosebire de RAID hardware ce se ocupă singur de această operație, fiind dotat cu un coprocesor. Din cauza aceasta trebuie instalați driveri în sistemul de operare, fără de care rezultatele sunt foarte mici. În situația de azi, când procesoarele sunt așa de puternice, rezultatele în teste sunt mai mari pentru RAID software decât RAID hardware (atunci când procesorul nu este foarte stresat).

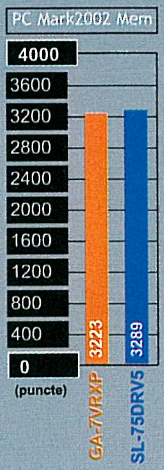
DOTĂRI VERSUS PERFORMANȚE

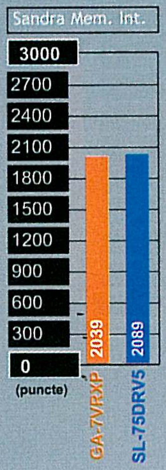
Placa GA-7VRXP are o dotare ce poate mulțumi și pe cei mai exigenți dintre noi: 8 porturi USB (4 UBS1.1 și 4 USB2.0), sunet Creative CT5880, placă rețea RealTek RTL8100BL, Memory Stick, Security Digital, SC header, Dual BIOS, EasyTune III, WOL, RAID. A cincea placă Soltek din seria DRV are o dotare mai modestă în comparație cu GA-7VRXP: 4 porturi USB, sunet AC97, Smart Card Reader, cablu cu senzor de temperatură, WOL, Anti-Burn Shield (ABS II), dar performanțele obținute în teste sunt superioare având 8902 puncte, la numai 12 puncte de Epox 8K3A (testat în numărul trecut) și la o distanță apreciabilă de GA-7VRXP ce a reușit numai 8738 puncte. Singurele domenii unde GA-7VRXP a depășit placa Soltek au fost cele de performanțe ale HDD-ului, atunci când am folosit RAID 0. Cu toate că GA-7VRXP dispune de o dotare bogată, layout-ul este aerisit și foarte bine gândit, iar răcirea chipsetului KT333 este asigurată de un radiator lipsit de ventilator (aducând astfel puțină liniște în carcasele calculatoarelor). Și placa Soltek se prezintă bine la acest capitol, dar în cazul utilizării unei plăci mari (tip GeForce4 Ti4600), este forte greu de ajuns la conectorul IDE1, însă accesul la memorie se face foarte ușor, iar conectorul FDD este poziționat, surprinzător, mai sus decât conectorii IDE. SL-75DRV5 arată aproape la fel cu versiunea precedentă mai puțin conectorul cu 20 pini de alimentare, ce a fost mutat de la marginea de sus a plăcii, în spatele conectorilor audio (mișcare nu foarte inspirată). Răcirea chipsetului KT333 este asigurată de un cooler, cu toate că acesta nu se încălzește așa de mult.

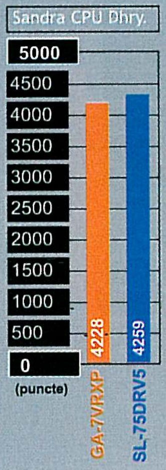
CONCLUZII

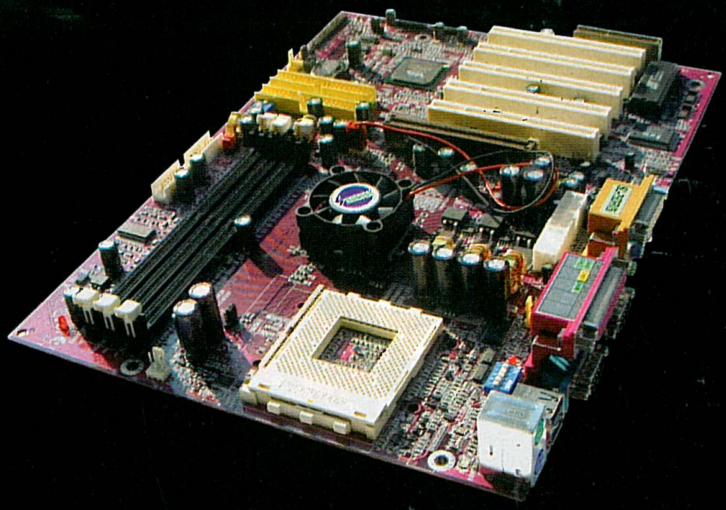
Aceste două plăci au două ținte de piață diferite. GA-7VRXP se adresează utilizatorului pretențios care vrea o dotare de excepție și o calitate asigurată de o firmă de renume, iar SL-75DRV5 continuă tradiția seriei, oferind performanțe excelente cu o dotare standard. Achiziționarea uneia din aceste două plăci poate fi o alegere inspirată, dacă se analizează foarte bine domeniul în care va fi folosit calculatorul. Astfel pentru performanțe în jocuri alegerea optimă este SL-75DRV5, dar pentru aplicații video-audio GA-7VRXP. Alături de două (sau mai multe) HDD-uri montate în RAID 0 formează un sistem foarte performant în acest domeniu de lucru.









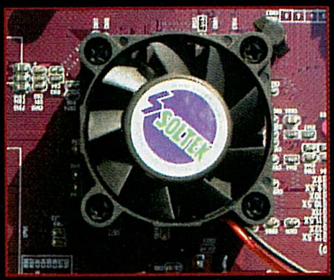


SOLTEK SL-75DRV5

max 115$+TVA Performanțe bune în jocuri

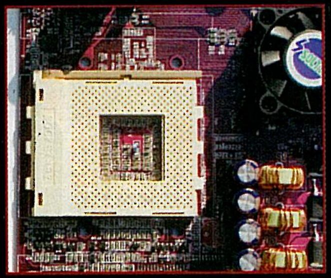
Ofertant: Best Computers • Tel.: 01-345.55.05 • Web: www.bestcomputers.ro
Distribuitor: ProCA • Tel.: 01-323.82.00 • Web: www.proca.ro
Distribuitor: Romsoft • Tel.: 01-224.03.33 • Web: www.romsoft.ro
Distribuitor: Viami • Tel.: 01-327.72.45 • Web: www.viami.ro

Răcire Northbridge



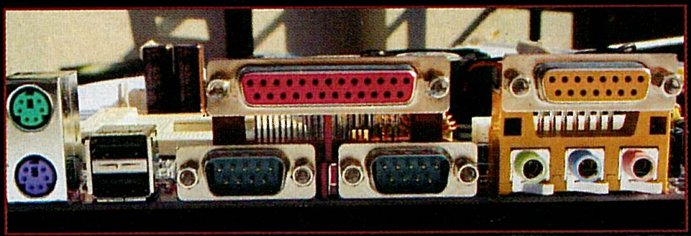
Soluția pentru răcirea chipset-ului este mai mult de ordin estetic deoarece KT333 nu se încălzeste

Socket procesor



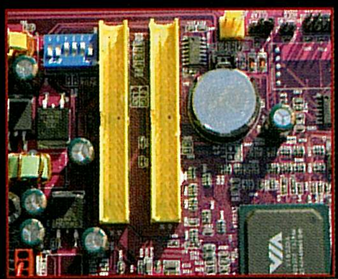
În jurul socket-ului este destul spațiu liber pentru a putea folosi coolere mari

Conectori



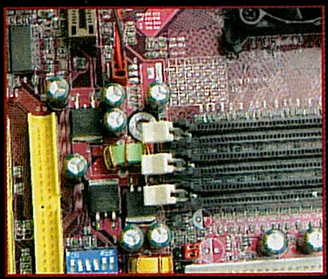
Conectorii de tastatură, mouse, audio, 2 porturi USB, porturi seriale și paralel

Conectori IDE



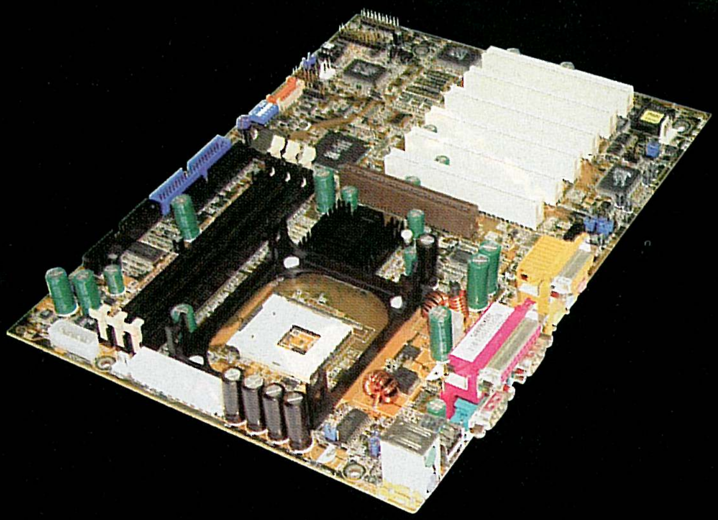
Conectorii IDE sunt amplasați intr-un mod inspirat la marginea plăcii

DIMM-uri



Cele trei DIMM-uri ne permit montarea de maximum 3Gb DDR

Performanțe sintetice: 0.758 • Jocuri: 0.713 • Dotări: 0.016 **1.488**

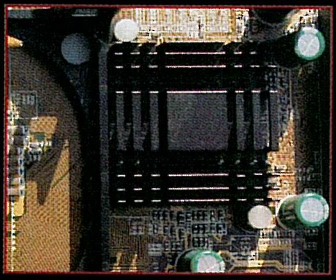


ASUS P4S533

117$+TVA Facilități pentru overclocking

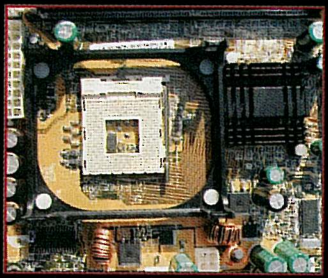
Distribuitor: UltraPro • Tel.: 01-211.70.90 • Web: www.ultrapro.ro
Distribuitor: Romsoft • Tel.: 01-224.03.33 • Web: www.romsoft.ro

Răcire Northbridge



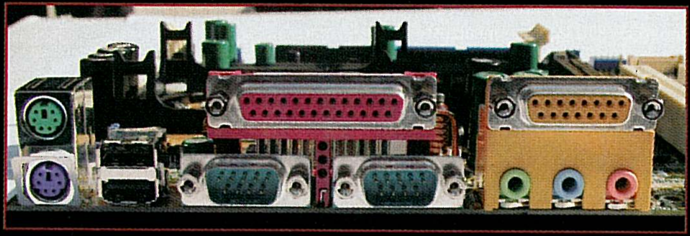
Răcirea chipset-ului SiS645DX este asigurată de un radiator.

Socket procesor



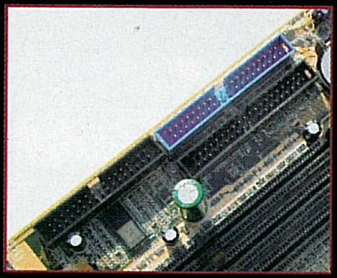
Cei patru condensatori și mufa de alimentare sunt prea aproape de socket.

Conectori



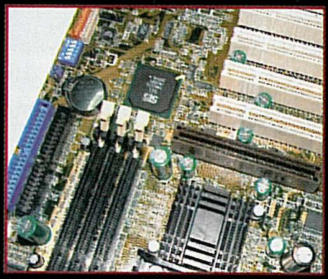
Conectorii pentru tastatură, mouse, audio, port paralel și două porturi USB.

Conectori IDE



Așezare inspirată a conectorilor IDE la marginea plăcii.

DIMM-uri



Odată montată placa video, accesul la DIMM-uri este restricționat.

Performanțe sintetice: 0.778 • Jocuri: 0.767 • Dotări: 0.02 **1.565**

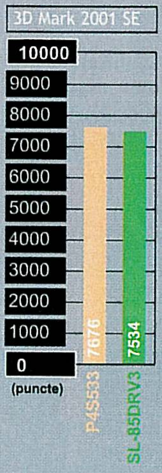
SiS645DX vs

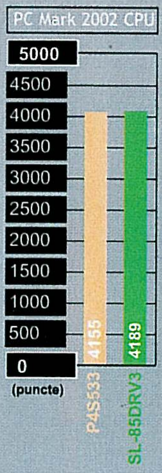
SiS645DX profită de avantajul

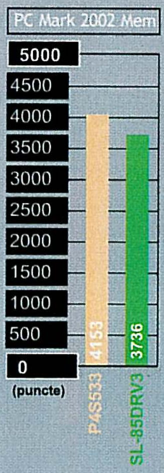
ÎNAINTE de producerea procesoarelor Intel cu FSB 533, o serie de producători de plăci de bază s-au grăbit să implementeze suport pentru acestea. Am avut în laboratorul nostru două plăci produse de Asus și Soltek ce dispun de FSB la 400MHz (100MHz x 4) și 533MHz (133MHz x 4). Asus a ales chipset-ul SiS645DX, iar Soltek a recurs la varianta VIA P4X266A. Via și SiS au avut probleme cu gigantul Intel în momentul când au anunțat aceste chipset-uri, dar în momentul de față apele s-au liniștit. Intel a anunțat și el chipset-ul său i850E. Acesta nu diferă de i850 decât prin mici modificări pentru a oferi oficial FSB 533MHz. Chipset-ul SiS645DX folosit pe placa Asus P4S533 are suport pentru memoria DDR333, însă P4X266A nu poate beneficia decât de memorie DDR266/DDR200. Astfel în teste un rol important a jucat și diferența de memorie, iar de acest fapt ar trebui să ținem cont în aprecierile noastre.

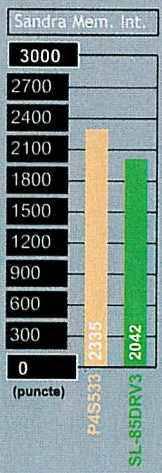
LAYOUT ȘI DOTĂRI

Pentru Southbridge, Soltek a ales VT8233A, care în combinație cu P4X266A asigură suport pentru ATA133 și pentru DDR266, iar Asus a optat pentru combinația SiS645DX cu SiS961B. Layout-ul plăcii SL-85DRV3 nu pune probleme la montare, iar cei 4 conectori FAN sunt bine veniți pentru cei ce doresc să-și doteze calculatorul cu ventilatoare suplimentare pentru carcasă sau pentru HHD. În ambele cazuri conectorii IDE sunt foarte bine amplasați în marginea din dreapta, (pe SL-85DRV3 se vede locul rezervat conectorilor RAID, dar în momentul de față nu există pe piață o altă versiune). P4X266A are trei sloturi DIMM (amplasate cam aproape de slotul AGP), iar SL-85DRV3 doar două. Asus s-a gândit și la cei ce nu dețin sursă specială pentru procesoare Pentium4 și a proiectat placa cu un conector suplimentar de alimentare (în care se poate introduce o mufă normală de alimentare a HDD-urilor) ce oferă o alternativă la mufa pătrată de patru pini (ce există și ea pe P4X266A). În momentul montării coolerului pe P4S533, constatăm că acesta va atinge cei patru condensatori de lângă el și mufa de alimentare cu 20 de pini. Soltek a dotat placa cu generozitate punând la dispoziția utilizatorului 6 sloturi PCI și unul CNR, iar în pachet se află un cablu cu senzor de temperatură, util atunci când dorim să monitorizăm temperatura într-o anumită zonă a carcasei calculatorului, iar aceasta poate fi urmărită în BIOS. Din păcate am remarcat lipsa USB 2.0 din configurația ambelor plăci, facilitate tot mai utilă în acest moment când pe piață se găsesc foarte multe dispozitive ce folosesc această opțiune. Ambele plăci dispun de ATA133 și nu au RAID. Diferența apare la partea de sunet unde Asus oferă prin C-Media o calitate mai bună decât AC97 folosit pe SL-85DRV3. P4S533 mai dispune și de conectori Secure Digital, Memory Sticks și Smart Card Reader în care se poate introduce un card de









VIA P4X266A

oferit de memoria DDR333

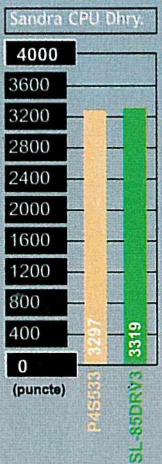
conversie, ce nu este inclus, şi cu ajutorul programului ITE GSM Editor se poate edita agenda telefonică şi PIN-ul de pe SIM-ul din telefoanele mobile GSM. Pachetul software al SL-85DRV3 este alcătuit din două CD-uri: unul cu driveri şi utilitare de sistem, iar altul cu PC-cillin2002, Virtual Drive, Drive Image 4.0 şi Partition Magic 6.0 SE. În cutia plăcii P4S533 se află o extensie cu două porturi USB1.1 suplimentare, iar CD-ul cu drivere conține o serie de utilitare software de la CyberLink (aplicații audio-video), Asus (PC Probe - util în monitorizarea turațiilor ventilatoarelor FAN şi LiveUpdate), ITE GSM Editor şi software-ul antivirus PC-cillin2000.

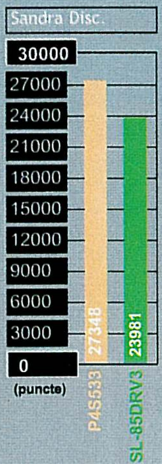
OVERCLOCKING PENTRU PENTIUM 4

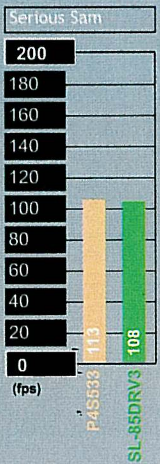
Ambele plăci au fost testate cu FSB-ul setat la 400MHz (100MHz x 4) deoarece la momentul respectiv pe piață nu erau disponibile încă procesoare Pentium 4 cu FSB533. În BIOS-ul plăcii Asus se află o setare care permite ridicarea frecvenței memoriei până la 400MHz (200MHz x 2), lucru de care am profitat realizând şi un test cu memorie DDR400. Deoarece suportul pentru acest tip de memorie nu este specifiat în mod oficial, fiind un overclocking la memorie, nu am luat în calculul clasamentului rezultatele obținute cu acest tip de memorie. Contrar aşteptărilor noastre, performanțele obținute în jocuri cu DDR400 au fost mai mici decât cu DDR333, dar în testele sintetice rezultatele au fost net superioare pentru această memorie. În BIOS-ul plăcii P4S533 putem modifica FSB-ul de la 100MHz la 166MHz din 1MHz în 1MHz şi voltajul procesorului între 1,750v şi 1,850v în pas de 0,025v. SL-85DRV3 are în BIOS posibilitatea de schimbare a FSB-ului între 100MHz şi 255MHz (deci se pote obține un teoretic FSB de 1020MHz (255MHz x 4), dar nu văd cine l-ar ridica până la această valoare), multiplicatorului între voltajul procesorului 1,100V şi 1,850V în pas de 0.025V, voltajul AGP între 1,5V şi 1,8V în pas de 0,1V iar voltajul memoriei DDR poate fi setat la 2,5V (normal) sau 2,6V. FSB-ul plăcii Soltek mai poate fi schimbat şi cu ajutorul unui dipswitch amplasat lângă slotul AGP, dar acesta pare inutil deoarece din setarea BIOS este mult mai comodă şi cu o plajă mai mare de valori.

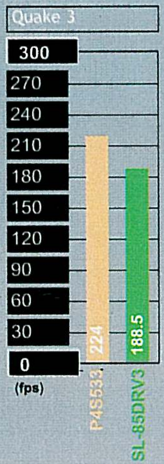
CONCLUZII

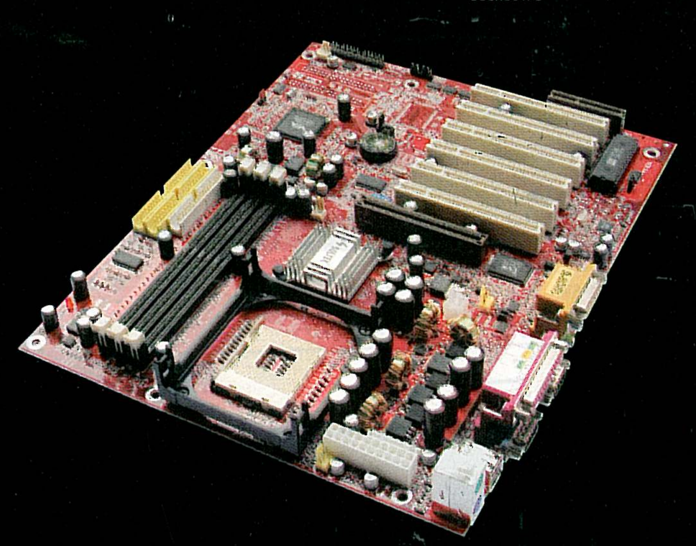
P4S533 s-a dovedit mai rapid în jocuri decât SL-85DRV3 dar să nu uităm că a beneficiat de suportul memoriei DDR333, iar în planul dotărilor balanța înclină uşor tot spre placa Asus. Chipset-ul SiS645DX se dovedeşte o excelentă alegere pentru procesoarele Pentium 4, iar implementarea pe o placă Asus este o garanție în privința calității. În overclocking, SL-85DRV3 oferă mult mai mult decât P4S533, parcă fiind gândită special pentru acest lucru, iar performanțele sunt bune pentru prețul mic al acestei plăci. Pe partea dotărilor placa Asus este superioară, ceea ce face să aibă şi un preț mai mare.









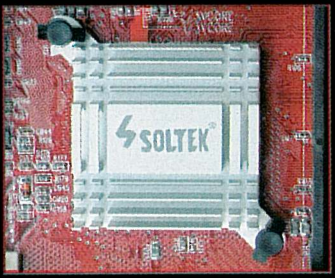


SOLTEK SL-85DRV3

91$+TVA Stabilitate oferită de P4X266A

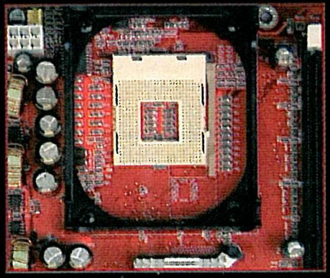
Distribuitor: ProCA • Tel.: 01-323.82.00 • Web: www.proca.ro

Răcire Northbridge



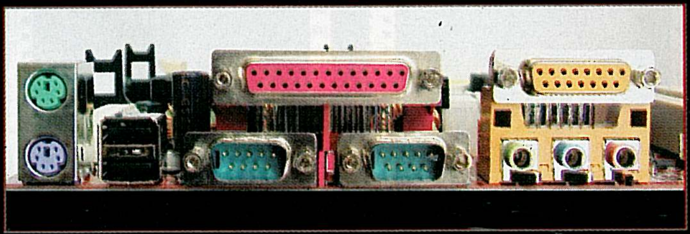
Chipset-ul P4X266A nu are nevoie de răcire activă.

Socket procesor



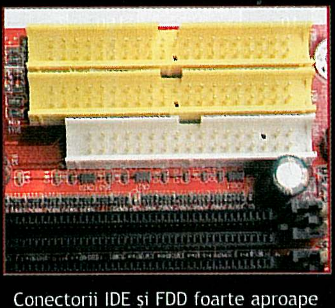
Socket-ul 478 poziționat în marginea de sus a plăcii.

Conectori



Conectorii standard de mouse, tastatură, cele două porturi USB, porturile paralel, serial şi audio.

Conectori IDE



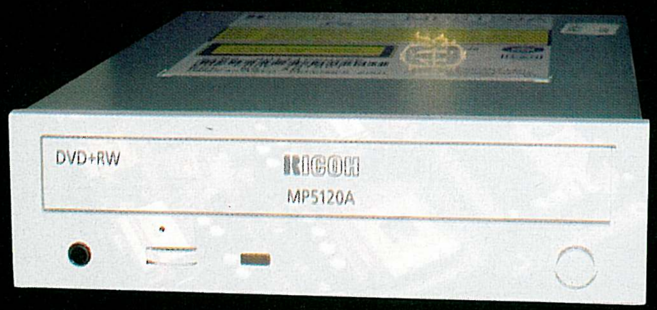
Conectorii IDE şi FDD foarte aproape de DIMM-uri.

DIMM-uri



La fel ca la P4S533 şi aici accesul la memorie este îngreunat după montarea plăcii video.

Performanțe sintetice: 0.726 • **Jocuri:** 0.750 • **Dotări:** 0.012 **1.488**



RICOH DVD+RW
MP5120A-DP

456$+TVA Utilitate extinsă de posibilitatea scrierii pe CD

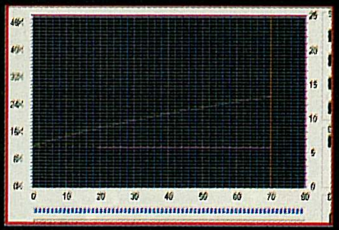
Distribuitor: Romsoft • Tel.: 01-224.03.33 • Web: www.romsoft.ro

Front panel



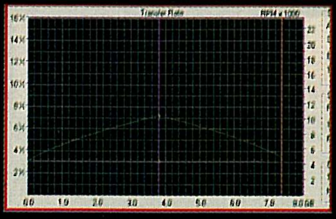
Front panelul include în plus un buton de volum și mufă pentru căști

CD test



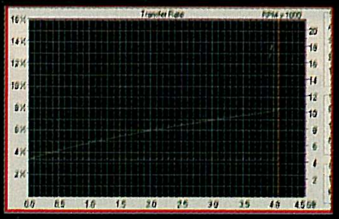
Mici variații la sfârșitul testului

Double test

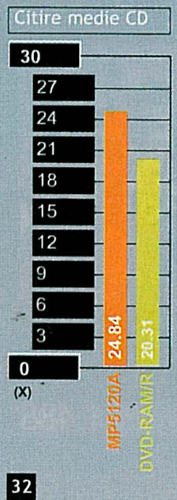


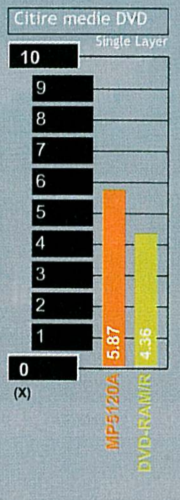
Viteză medie și timp mai mare la schimbarea layer-ului

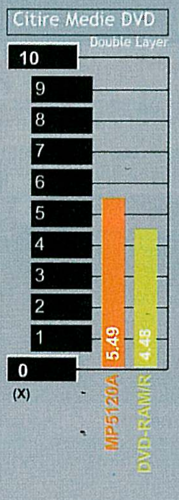
Single test

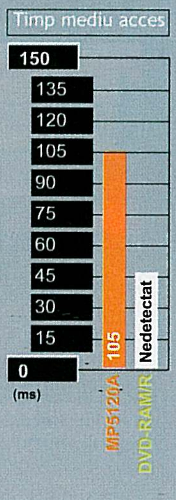


Stabilitate bună și viteză medie









SCRIEREA

Standardul scrierii pe discuri

UNITĂȚILE

de scriere DVD se impun pe piață mai greu decât cititoarele din cauza existenței mai multor standarde de scriere, ceea ce induce o stare de confuzie în rândul cumpărătorilor. În momentul de față două standarde au ieșit mai mult în evidență: DVD-R și DVD+RW, ambele integrate în dispozitive ce pot scrie și CD. Cele două standarde au o compatibilitate bună cu cititoarele DVD, fie ele DVD-ROM sau DVD stand-alone, față de mai vechiul standard și primul apărut, numit DVD-RAM, și care nu este compatibil cu restul cititoarelor DVD. DVD-RAM-ul nu a intrat pe piață așa de bine tocmai din cauza incompatibilității și mai este folosit acum ca mod de stocare a datelor și nu de reproducere a filmelor pe DVD. Pentru a crește interesul cumpărătorilor și pentru formatul DVD-RAM, unii producători au realizat unități combo DVD-R și DVD-RAM oferind o soluție mai extinsă creează posibilitatea scrierii pe cât mai multe formate.

CONCURENȚA ÎNTRE FIRME

Concurența apărută între diferitele firme sau consorții ce veneau pe piață cu soluția proprie de scriere în format DVD nu a facut decât să crească confuzia printre posibilii cumpărători, fiecare gândindu-se dacă aparatul pe care va da o gramadă de bani va mai fi folositor în viitor prin producerea de medii de stocare care să-l suporte. Formatul DVD-R a fost inventat de firma Pioneer și este bazat în principiu pe modul de scriere al CD-urilor normale. Destinația lui inițială a fost o soluție foarte scumpă pentru producerea profesională a DVD-urilor, dar în momentul de față odată cu apariția altor standarde, prețul unei unități DVD-R a mai scăzut. Pentru a nu se lăsa mai prejos, un consorțiu de firme format din HP, Sony și Philips continuă lucrul început de Pioneer cu DVD-R lansând un format nou și capabil de rescriere numit DVD+RW dar care nu este compatibil cu DVD-R. Pentru a produce o confuzie și mai mare, producătorii de medii de stocare pentru aceste unități au introdus pe piață DVD-RW, ce este compatibil cu unitățile de la Pioneer DVD-R și care are posibilitatea de rescriere. Pe de altă parte consorțiul răspunzător pentru DVD+RW, pentru a-și extinde utilitatea formatului, lucrează pentru introducerea DVD+R care va putea fi scris o singură dată și va fi mai ieftin. În prezent se pot distinge două formate, unul ce urmează linia Pioneer DVD-R și DVD-RW și altul care urmează linia consorțiului HP, Sony și Philips, adică DVD+RW și DVD+R.

O NOUĂ TEHNOLOGIE LA ORIZONT

Nevoia de calitate si viteză tot mai mare și dezvoltarea tehnologică actuală au făcut ca toate formatele de care am vorbit să fie umbrite deja de ideea unui nou format mai bun care le va înlocui probabil pe toate. Prin urmare formatul DVD normal va fi înlocuit de HD-DVD (high density), un format ce permite obținerea de performanțe și calitate mult mai mari, însă calitatea mai mare implică fișiere mult mai mari care nu mai încap pe un DVD normal. Astfel că un nou consorțiu format de asta data din Pioneer, Panasonic, Sony, Philips, Samsung și Hitachi lucrează pentru tehnologia

Rezultatele testelor

	CD		DVD Single Layer		DVD Double Layer	
	Ricoh MP5120A	Panasonic DVD-RAM/R	Ricoh MP5120A	Panasonic DVD-RAM/R	Ricoh MP5120A	Panasonic DVD-RAM/R
Citire medie (X)	24.84	20.31				
Timp căutare (m/s)	105	0				
Ocupare procesor (2X/4X/8X %)	2, 6, 45	2, 4, 8				
Imagine Clone CD (min)	3.07	3.47				
Schimbare layer (ms)					187	15
Spin up (s)			2.20	2.96	2.37	3.12
Spin down (s)			2.20	1.33	1.48	1.38
Timp eject (s)			2.16	1.02	2.17	1.01
Timp load (s)			8.69	0.85	12.92	0.85
Timp recunoaștere (s)	0.01		0.01	9.52	0.01	11.78
Test SiSoft Sandra (puncte)	2780		3111	2373	2951	2481
Scriere DVD+RW la 2.4X (min)		53.57				
Scriere DVD-R la 1X (min)	22.54					

PE DVD

DVD nu a fost încă stabilit

Blue-Ray ce va permite citirea unor discuri cu densitate mult mai mare decât cea a DVD-urilor și care va folosi un fascicol de citire de culoare albastră, cum o spune și numele. Blue-Ray urmează să fie licențiată pentru producție începând cu primăvara acestui an.

PANASONIC DVD-RAM/R

Unitatea de la Panasonic este un combo DVD-RAM/DVD-R ce poate scrie în ambele formate, plus citirea discurilor normale DVD și a CD-urilor. Viteza de scriere pe ambele formate este doar de 1x ceea ce înseamnă că la o rată de transfer la scriere de 1380Kb/s copierea unui DVD de 4,2 Gb a durat nu mai puțin de 53,57minute, copiere ce am făcut-o cu ajutorul programului Nero Burning Room. Unitatea nu are posibilitatea de scriere CD, fiind capabilă doar de citirea acestora. Formatele suportate la citire sunt: DVD-ROM, DVD-R, CD-ROM XA, CD-R, CD-RW, CD-DA, VIDEO CD, CD-EXTRA și PHOTO CD. Citirea disk-urilor CD-R a decurs normal pentru o unitate 24x, iar timpul de acces în mod ciudat a arătat 0ms în testul cu Nero CDSpeed, iar generarea unei imagini cu Clone CD a durat 3,47 minute. Ca DVD-ROM rata de transfer este bună având în vedere că viteza de citire este 6x, aici programul de testare Nero DVDSpeed arătând tot un timp de acces de 0ms. Schimbarea de layer care durează doar 0,15 ms arată că unitatea beneficiază de o acuratețe la citire foarte bună. Timpul de recunoaștere al disk-ului este destul de mare, de peste 11 secunde, însă este compensat de timpul de load care este sub o secundă. Compatibilitatea formatului DVD-R este foarte bună cu majoritatea unităților DVD, existând totuși unele excepții printre unitățile mai vechi. Fiind vorba și de o unitate de scriere, citirea disk-urilor nu este factorul principal de luat în seamă la alegerea unei asemenea unități. Pentru mulți utilizatori inutilitatea DVD-RAM-ului este evidentă când ai la dispoziție DVD-R. Principalul dezavantaj al acestei unități rămâne imposibilitatea scrierii pe formatele CD.

RICOH MP5120A

Unitatea de la Ricoh este tot combo și este compusă din DVD+RW și CD-RW ce poate scrie/rescrie și CD-uri normale. Viteza de scriere în mod DVD-RW se face la de 2.4x, ceea ce înseamnă că la o rată de transfer de 3312 Kb/s copierea DVD-ului de 4.3 Gb a durat doar 22.54 minute. Față de unitatea de la Panasonic aceasta are posibilitatea de a scrie CD-R și CD-RW la o viteză de scriere de 12x și rescriere la 10x, citirea CD-urilor facându-se la 32x. Formatele suportate de această unitate la citire sunt DVD-ROM, DVD+R, DVD+RW, CD-ROM XA, CD-R, CD-RW, CD-DA, CD-EXTRA și PHOTO CD. Un număr limitat de unități DVD nu citesc disk-urile scrise în format DVD+RW și DVD+R. O listă completă a unităților ce au fost testate pentru compatibilitate o puteți găsi pe site-ul http://www.ricohpmmc.com. Pentru a preveni buffer underrun dispozitivul este echipat cu sistemul JustLink care funcționează pe CD-RW, cât și pe DVD+RW. Citirea a decurs cu viteze mai mari și la partea de CD, cât și la DVD, testul fiind aici puțin incorect deoarece unitatea de la Ricoh are viteza de citire mai mare, 8x la DVD și 32x la CD. Viteza mai mare de citire este evidențiată și de programul Sandra 2002 Plus la ambele formate. Citirea DVD-urilor a evidențiat un timp de acces destul de mare, 158 ms pentru disk-ul double layer și 137 pentru cel single layer, iar timpul de schimbare între layere, care a fost de 183 ms, arată că unitatea are o acuratețe mai mică la citirea disk-urilor double layer. De remarcat că timpul de recunoaștere al unui disk după introducerea în unitate este aproape 0. Pe lângă o compatibilitate bună cu cititoarele DVD unitatea beneficiază și de o viteză mare de scriere pe-DVD. Unitatea de la Ricoh este cea mai bună combinație, îmbinând posibilitatea de scriere pe toate formatele CD cu viteză mare de scriere pe DVD.

CONCLUZIE

Ce alegem? Până când vom fi hotărâți sa dăm foarte mulți bani pentru a ne cumpăra un produs ce folosește tehnologia Blue-Ray, formatul DVD normal va mai fi în uz multă vreme deoarece este implicat foarte mult în producția de aparatură dedicată tinzând să ia locul în totalitate mai vechiului VHS, iar schimbarea standardului ar implica costuri enorme. Ramâne la latitudinea dumneavoastră să decideți ce unitate să alegeți după ce veți consulta și testul comparativ pe care l-am făcut între două unități combo, una DVD-RAM/DVD-R și cealaltă DVD+RW/CD-RW.



PANASONIC
DVD-RAM/R

424$+TVA Viteză mică de scriere pe DVD

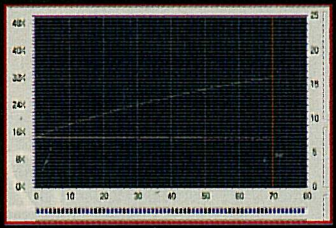
Distribuitor: RomSoft • Tel.: 01-224.03.33 • Web: www.romsoft.ro

Front panel



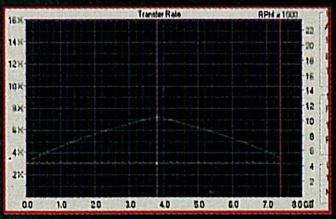
Front panel-ul nu include decât butonul de eject și ledul de activitate

CD test



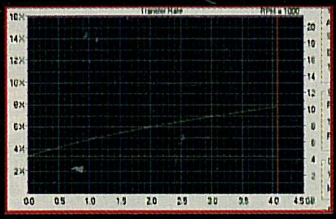
Stabilitate bună și creștere constantă a vitezei

Double test

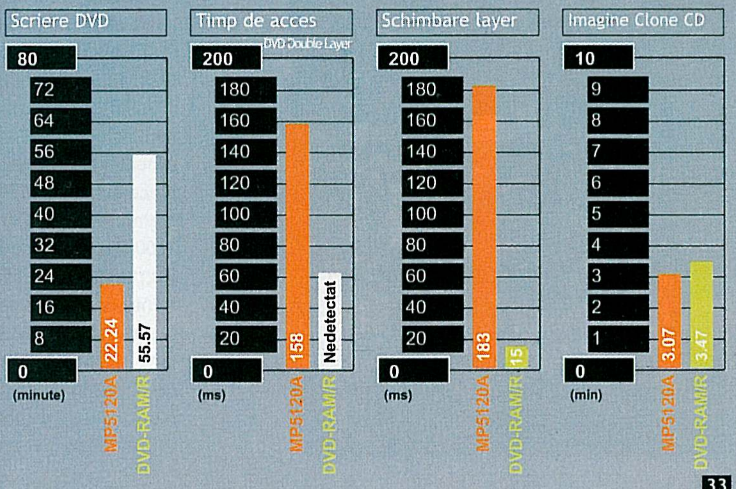


Rată mică de transfer și stabilitate bună

Single test



Început slab și stabilitate bună



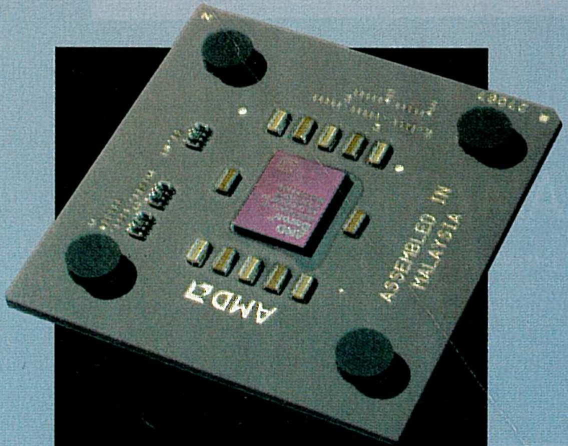
LUPTĂ PE PIAŢA PROCESOARELOR IEFTINE

Intel sau AMD, Celeron sau Duron? Soluţia ideală pentru PC-ul tău

DEŞI piaţa procesoarelor ieftine nu aduce câştiguri spectaculoase, nici unul din cei doi mari jucători, Intel şi AMD, nu neglijează acest sector. În acest moment reprezentantul AMD pe această piaţă este procesorul Duron, iar cel al gigantului Intel este procesorul Celeron. Începând cu frecvenţa de 1000MHz procesorul Duron are o "inimă" nouă: core-ul Morgan. Şi Celeron-ul dispune de o nouă arhitectură: core-ul Tualatin fiind fabricat în tehnologia de 13 microni. Duron dispune de 128kb cache L1, de patru ori mai mult decât rivalul său, fiind dezavantajat cu doar 64kb cache L2 faţă de 256kb ai Celeron-ului Tualatin. În anul 2001 AMD a vândut mai multe procesoare Athlon decât Duron în SUA şi în Europa, majoritatea procesoarelor Duron fiind vândute în Asia şi Europa de Est. Procesoarele Intel au avut mereu faima de cele mai bune pentru overclocking, iar Celeron-ul nu se abate de la tradiţie, dovedind o stabilitate remarcabilă în rularea la frecvenţe mai mari decât cele specificate. Chipset-urile recomandate de AMD pentru procesoarele Duron1200 sunt: VIA KT133, VIA KT133A, VIA KM133A, VIA KT266, VIA KT266A, VIA KT333, nVidia nForce 420D, SiS733, SiS735 şi AMD 761. Pentru Celeron Tualatin avem posibilitatea de a alege între: Intel 815EPT, VIA Apollo133T, SiS633 sau SiS635T.

SISTEMELE DE TEST

Am testat procesorul Duron de trei ori pe două platforme: de două ori pe Soltek SL-75DRV5 (chipset KT333) cu memorie DDR333 şi DDR266 şi o dată pe Asus A7A266-E (chipset ALiMaGiK 1) cu memorie SDRAM. Performanţele procesorului Celeron au fost măsurate pe placa Acorp 6A815EP1(chipset i815B) cu memorie SDRAM, o dată la frecvenţa de 1200MHz, iar a doua oară, în urma unui overclocking, la 1500MHz şi 1428MHz. Menţionăm că overclockingul este aspru criticat de producătorii de procesoare, iar noi nu-l recomandăm, testele realizate în laboratorul nostru având doar scopul de a demonstra fiabilitatea. Un overclocking permanent al procesorului

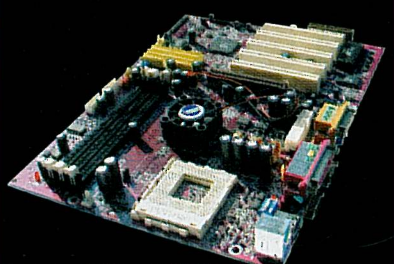


DURON 1200

68$+TVA Performanţe cu DDR333

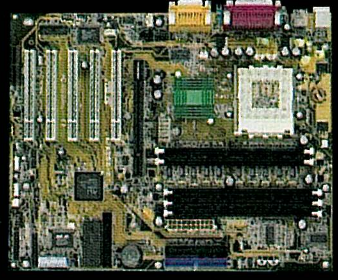
Distribuitor: Best Computers • Tel.: 01-345.55.05
Web: www.bestcomputers.ro

Soltek SL-75DRV5

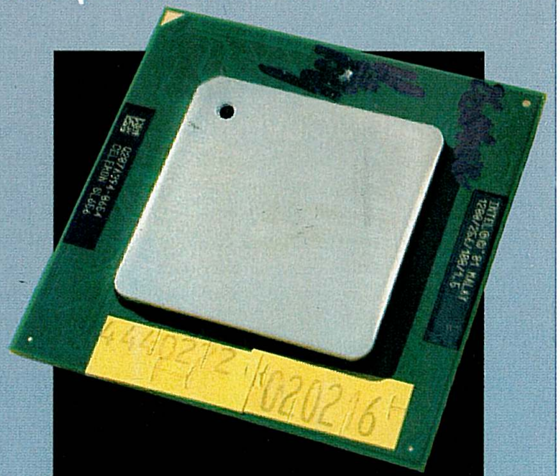


Memorie DDR266/ DDR333

ASUS A7A266-E



Memorie PC133

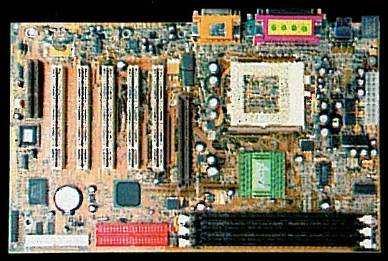


CELERON 1200

80$+TVA Regele overclocking-ului

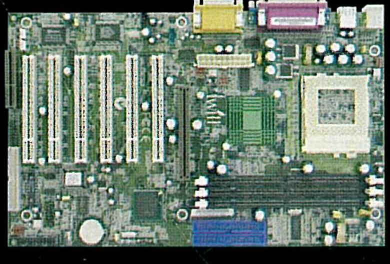
Distribuitor: Best Computers • Tel.: 01-345.55.05
Web: www.bestcomputers.ro

Acorp 6A815EP1



Memorie PC133

IWill BD133



Memorie PC133

Detalii	Duron1200	Celeron1200
CPU Core	Morgan	Tualatin
Tehnologie de fabricaţie	0.18 microni	0.13 microni
Platformă	Socket 462	Socket 370
FSB	100MHz	100MHz
L1 cache	128Kb	32Kb
L2 cache	64Kb	256Kb
Instrucţiuni 3D		
MMX	■	■
3D Now	■	□
3D Now+	■	□
SSE	■	■
SSE2	□	□
Caracteristici tehnice		
Suport multi-procesor	□	□
Voltaj	1.45V la 1.75V	1.30V la 1.65V
Putere maximă	43W	29W
Amperaj	47	50
Protecţie termică	■	■

duce la îmbătrânirea prematură sau chiar defectarea iremediabilă a acestuia şi a celorlalte componente. Avantajul procesorului Duron în combinaţie cu memoria DDR333 sau DDR266 nu este corect, dar am vrut să arătăm maximul de performanţă ce poate fi obţinut pentru fiecare procesor în acest moment. Placa video folosită în test a fost Leadtek GeForce3 Ti200 (pe radiatorul căruia am montat un ventilator de la un cooler Pentium 4 pentru a asigura o răcire corespunzătoare în timpul overclockingului), iar de răcirea procesoarelor s-a ocupat coolerul Titan D5TB. În timpul testelor de overclocking, procesorul Celeron nu a depăşit 32 de grade Celsius (testele au fost efectuate cu carcasa deschisă).

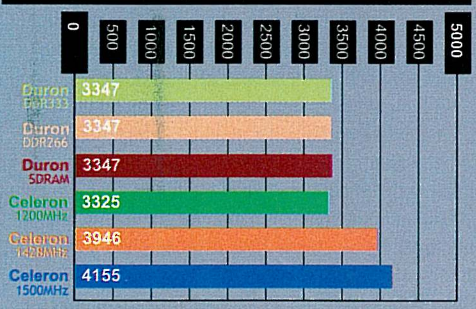
COMBATANŢI CU PUTERI EGALE, ARME DIFERITE

Procesorul Duron 1200 a rulat foarte stabil şi cu rezultate bune pe placa Soltek reuşind, ajutat de memoria DDR333, scorul de 6942 puncte în 3DMark2001 SE faţă de cele 5855 puncte obţinute de Celeron la 1200MHz. Pentru a face overcloking procesorului Celeron am ridicat FSB-ul la 125MHz obţinând o frecvenţă de 1500MHz (12x125MHz). Windows XP a pornit fără probleme, iar aplicaţiile au rulat stabil, excepţie făcând cele care folosesc Direct 3D (3DMark2001 SE) care se blocau după 2-3minute. Stabilitatea în 3DMark2001 SE am obţinut-o scăzând FSB-ul până la 119MHz (frecvenţa procesorului 1428MHz), dar la această frecvenţă Celeronul nu a reuşit să depăşească Duronul cu DDR266. Am încercat un overclocking şi cu procesorul Duron care a rulat stabil, dar din cauza temperaturilor mari atinse în timpul testelor am considerat că nu este o opţiune viabilă. Astfel am ajuns la trei seturi de rezultate cu Duron şi trei seturi de rezultate cu Celeron. Se poate observa cum rezultatele cresc în testele de memorie în urma overclockingului, lucru perfect normal având în vedere modalitatea în care a fost realizată creşterea frecvenţei procesorului. Dacă mărirea frecvenţei se realiza prin o teoretică modificare a multiplicatorului, atunci performanţele memoriei nu s-ar fi modificat, dar am fi obţinut o stabilitate mai mare la frecvenţe mult mai mari. Din păcate placa de bază nu permite stabilirea FSB-ului la 133MHz, caz în care am fi putut obţine un sistem unde numai procesorul ar fi forţat, restul componentelor operând în condiţii normale.

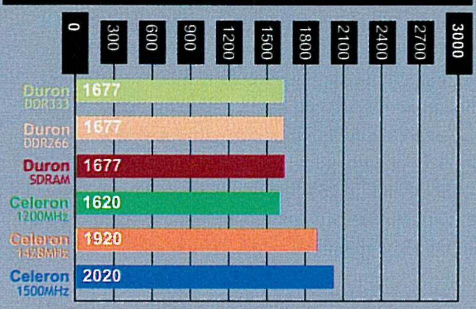
CONCLUZII

În momentul în care Duron 1200Mhz este montat într-o placă cu chipset KT333 şi cu memorie DDR333, acesta devine imbatabil în faţa unui Celeron 1200MHz frânat de mai lenta memorie SDRAM şi de FSB-ul de 100MHz. Nu ştiu cine este tentat să folosească un procesor Duron pe o platformă scumpă, formată din placă KT333 şi memorie DDR333, în loc să folosească un AthlonXP, mult mai potrivit pentru un astfel de sistem. Însă la capitolul overclocking, regele incontestabil este procesorul Celeron, care suportă frecvenţe mult mai mari decât cele specificate de Intel. Trecerea sa pe un FSB de 133MHz ar descătuşa forţele de care dispune, iar clasamentul ar fi cu totul altul.

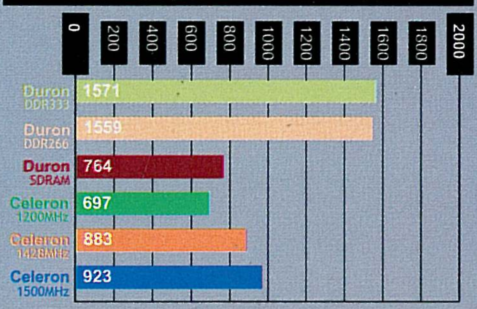
SiSoft Sandra CPU Dhrystone



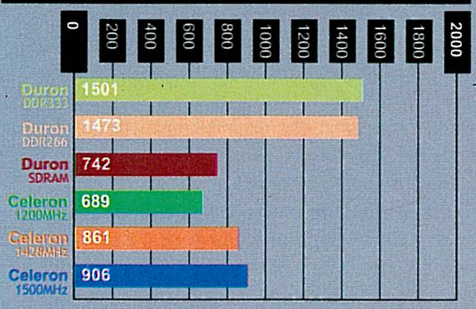
SiSoft Sandra CPU Whetstone



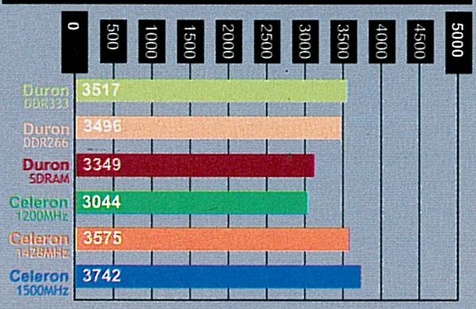
SiSoft Sandra Memory Int



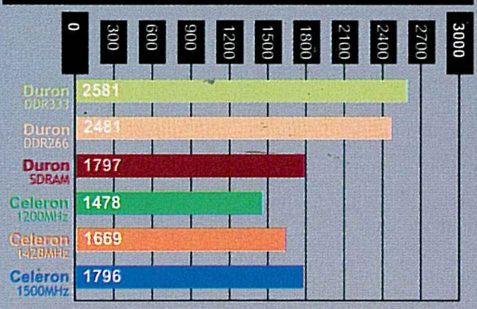
SiSoft Sandra Memory Float



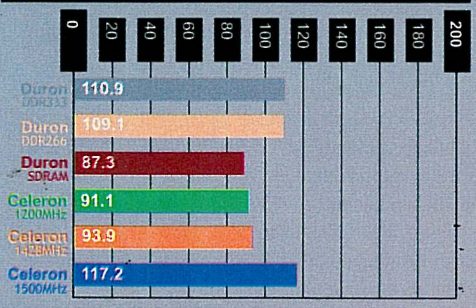
PC Mark CPU



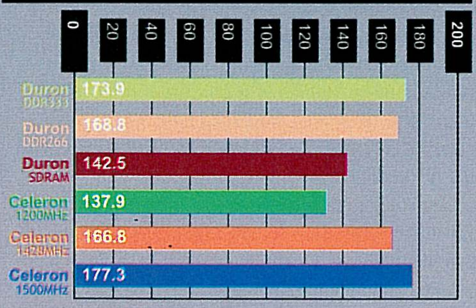
PC Mark memorie



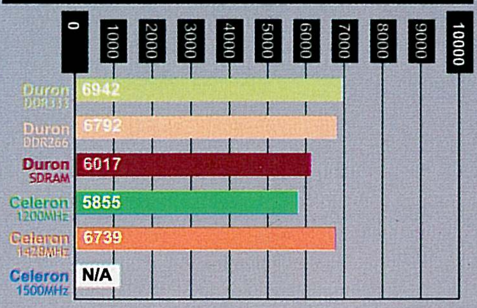
Serious Sam 640X480



Quake 3 640X480

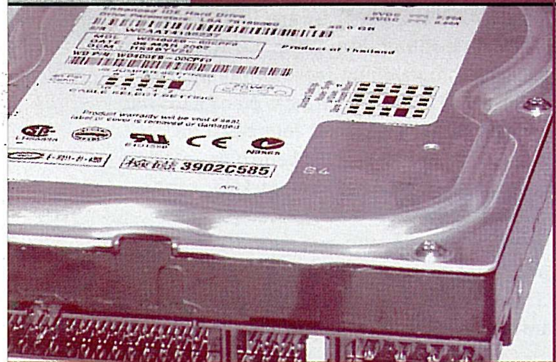


3D Mark 2001 SE



duritatea DISCULUI

Vechile standarde aşteaptă schimbarea



Cea mai involuată componentă a PC-ului rămâne hard disk-ul. Hard disk-ul IDE devine din ce în ce mai incapabil în fața aplicațiilor care cer transferarea unui volum din ce în ce mai mare de date. Unitățile SCSI oferă o soluție mai rapidă decât cele IDE, dar nu cu mult. Să sperăm că noua tehnologie Serial ATA va aduce o creştere majoră a performanțelor disk-urilor.

UNA dintre componentele de bază ale unui sistem de calcul este unitatea HDD. Hard disk-urile, în funcție de performanță şi preț, se împart în două categorii: cele IDE, mai ieftine ca preț, care se adresează mai mult sectorului multimedia şi sunt folosite în compunerea sistemelor comercializate unui număr mare de utilizatori, şi unitățile SCSI care sunt adresate mai mult sectorului profesional, de exemplu în cazul serverelor şi care au un cost mai ridicat. La aceeaşi capacitate un hard disk SCSI este de aproape 3 ori mai scump decât unul IDE nemaipunând la socoteală şi adaptorul SCSI. Pe măsura evoluției tehnologice, hard disk-urile oferă capacități de stocare şi viteză din ce în ce mai mari şi un timp de acces din ce în ce mai mic. În momentul de față pe piață există modele similare de unități hard disk produse de aceeaşi firmă în ambele formate, IDE şi SCSI diferențele majore fiind de multe ori doar partea electronică adică controller-ul (un exemplu fiind hard disk-uri IDE de 7200 rpm şi SCSI de 7200 rpm).

TIPUL INTERFEŢEI

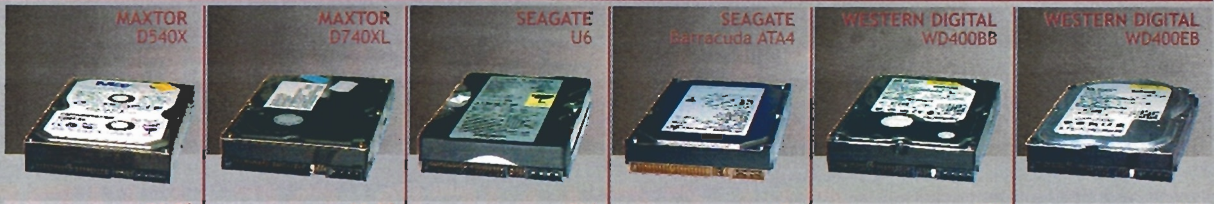
La alegerea unei unități hard există două variante: IDE sau SCSI diferențiere facută după tipul interfeței de conectare. IDE (Integrated Drive Electronics) este interfața cea mai utilizată la ora actuală şi totodată cea mai ieftină. Controller-ul pentru astfel de unități este integrat pe placa de bază, de obicei în southbridge ceea ce nu necesită achiziționarea unei plăci suplimentare care să conțină controller-ul IDE. Dezavantajul major al acestui tip de interfață este încărcarea procesorului şi rata de transfer mică pe care le oferă în raport cu hard disk-urile SCSI. O variantă îmbunătățită a IDE este EIDE (Enhanced IDE) care utilizează magistrala pe 32 biți şi oferă o rată de transfer mai bună şi DMA (Direct Memory Access). O magistrală IDE suportă doar două unități - un master şi un slave. Ratele maxime de transfer pentru unitățile EIDE pot ajunge până la 100 Mb/s şi chiar mai mult odată cu apariția tipului de interfață EIDE - ATA133, astfel diferențele dintre unitățile EIDE şi cele SCSI s-au micşorat tot mai mult, însă ocuparea procesorului este totuşi mare şi în cazul hard disk-urilor EIDE. SCSI (Small Computer System Interface) este mai rapidă, oferind rate de transfer începând cu 5MB/s - SCSI1, 10 Mb/s - SCSI2 , 80 MB/s - Wide Ultra-2 SCSI şi chiar 160MB/s - Ultra 160 SCSI. Avantajul interfeței SCSI este că permite conectarea de până la 14 dispozitive pe acelaşi controller, o lungime maximă a cablului de până la 12 metri şi ocuparea procesorului inexistentă.

VITEZA

Deşi ar trebui să fie măsurată în Mb/s, viteza hard disk-urilor este exprimată de multe ori în milisecunde facându-se referire de fapt la timpul de acces. Această valoare reprezintă cât de mult durează până ce capul de citire al hard disk-ului ajunge la datele care trebuie citite. O valoare mai mică este mai bună, dar nu este singurul parametru care influențează performanțele unității. Acest parametru este în strânsă legătură cu viteza de rotație a platanului. Platanul este discul, adică suportul magnetic pe care sunt scrise şi citite datele. Viteza de rotație a platanului se măsoară în rpm (rotații pe minut). Cele mai uzuale viteze sunt cele de 4500 rpm, 5400 rpm şi 7200 rpm care sunt singurele disponibile în momentul de față la hard disk-urile IDE, pe când la unitățile SCSI s-a ajuns la 15000rpm, o valoare mare, într-adevăr, ce are ca urmare un timp de acces foarte mic. Cu cât viteza de rotație a platanului este mai mare, cu atât mai rapid sunt trimise datele spre placa de bază. O viteză de rotație mai mare înseamnă un timp de acces mai mic, o rată de transfer mai bună, dar şi o căldură disipată mai mare şi, evident, un preț pe măsură.

Cache Memoria tampon (cache) deținută de fiecare unitate permite o viteză de acces mai mare la date. Datele care au mai fost accesate sunt stocate în memoria tampon, iar în momentul când se încearcă un nou acces, ele sunt obținute direct din cache. Cu cât mai mare este memoria cache, cu atât mai bună este performanța. Pentru o unitate cu capacitatea sub 1Gb, o memorie de 128Kb ar trebui să fie suficientă, în timp ce pentru hard disk-uri mai mari dimensiunea memoriei tampon ar trebui să fie 512 şi chiar 1.024Kb. În momentul de față toate unitățile IDE de 7200 rpm produse au 2048Kb, unii producători punând un cache la fel de mare şi pe unități de 5400rpm. Hard disk-urile SCSI, pentru o uniformitate mai bună în funcționare au memorii cache care ajung şi la 8192 Kb.

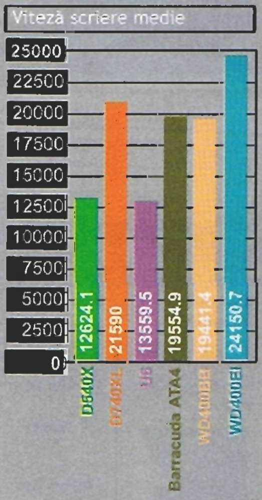
Detalii

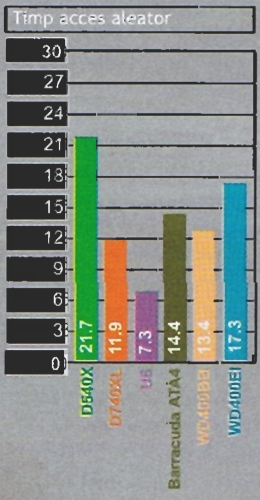


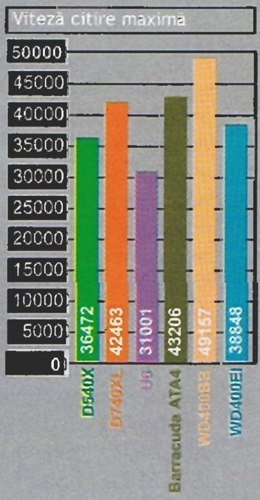
Produs	MAXTOR D540X	MAXTOR D740XL	SEAGATE U6	SEAGATE Barracuda ATA4	WESTERN DIGITAL WD400BB	WESTERN DIGITAL WD400EB
Preț	73.5$	83.5$	70$	85$	87$	76$
Producător	Maxtor	Maxtor	Seagate	Seagate	Western Digital	Western Digital
Distribuitor	UltraPRO	UltraPRO	Alliance Computers	Elko Tech	Elko Tech	Elko Tech
Telefon	01-211.70.90	01-211.70.90	01-410.79.10	01-224.60.94	01-224.60.94	01-224.60.94
Web	www.ultrapro.ro	www.ultrapro.ro	N/A	N/A	N/A	N/A
SiSoft Sandra						
Citire buffered (Mb/s)	82	72	67	66	84	83
Citire secvențială (Mb/s)	35	40	28	41	47	37
Citire aleatorie (Mb/s)	6	8	6	8	8	6
Scriere buffered (Mb/s)	71	71	63	67	82	82
Scriere secvențială (Mb/s)	34	11	28	40	44	-
Scriere aleatorie (Mb/s)	10	-	8	10	14	11
Timp mediu acces (ms)	9 (estimativ)	7 (estimativ)	8	7	6	8
Intel Iometer						
Total I/O pe secundă	82.19	118.97	77.58	95.99	124.03	93.82
Rată medie de transfer	0.16	0.23	0.15	0.19	0.24	0.18
Timp mediu răspuns I/O (ms)	12.1625	8.3924	12.8871	10.4149	8.0595	10.6567
Timp maxim răspuns I/O (ms)	44.1024	29.5297	574.3837	270.6629	36.7468	38.9008
Grad utilizare procesor (%)	2.70	2.36	0.75	1.02	1.09	1.21
HDTach						
Viteză citire maximă (kps)	36472	42463	31001	43261	49157	38848
Viteză citire minimă (kps)	18238	21938	12638	20138	26291	20186
Viteză citire medie (kps)	29234.7	35054.6	25104.6	36852.1	40448.2	32568.1
Timp acces aleator (ms)	21.7	11.9	7.3	14.4	13.4	17.3
Viteză scriere maximă (kps)	22390	27365	15743	24442	29781	29052
Viteză scriere minimă (kps)	8405	14850	9536	13981	16541	9944
Viteză scriere aleator (kps)	12624.1	21590	13559.5	19554.9	24150.7	19441.4
Grad utilizare procesor (%)	4.8	8.2	21.3	8.8	9.6	7.7
Caracterstici generale						
Capacitate (Gb)	40	40	40	40	40	40
Viteză de rotație (rpm)	5400	7200	5400	7200	7200	5400
Interfață	ATA133	ATA133	ATA100	ATA100	ATA100	ATA100

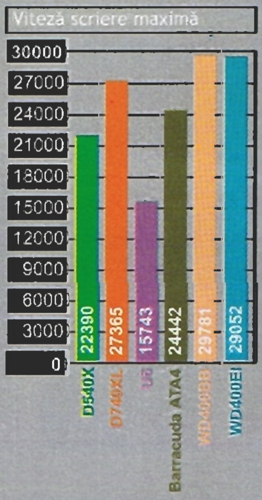
* Graficele au fost făcute având la bază rezultatele obținute în testul HDTach.











CAPACITATE

La ora actuală, unitățile hard disk se comercializează într-o gamă extrem de largă de capacități, diversificarea fiind făcută după scopul în care este utilizat. Pentru calculatoarele personale, un hard disk IDE cu capacitatea între 10 GB și 60 GB ar trebui să fie suficient (cel puțin pentru moment), în timp ce pentru calculatoare mai performante cum ar fi servere sau stații grafice se recomandă unul sau mai multe hard disk-uri SCSI conectate eventual și în mod RAID.

CONCLUZIE

În unele computere SCSI este mai bun și mai util decât IDE. SCSI este un bus mai eficient prin faptul că la transferul datelor nu se utilizează deloc procesorul. La un sistem de operare care suportă multitasking pornirea și utilizarea mai multor programe în același timp va decurge mai bine pe un drive SCSI deoarece transferul datelor se va face fără a utiliza nici un pic din resursele procesorului. Pentru mulți utilizatori IDE este o alegere ieftină ce oferă performanțe bune, dar în momentul în care este nevoie de multitasking, SCSI este un real avantaj.

Scopul testelor a fost să facem o comparație între diferitele unități de 5400 rpm și cele de 7200 rpm, pentru a ne forma o idee mai clară despre diferențele de performanță și necesitatea achiziționării unei unități mai rapide în concordanță cu aplicațiile care vor fi rulate de pe acel hard disk. În testul IDE versus SCSI vom vedea care sunt diferențele reale de performanță între cele două unități și dacă este nevoie de un hard disk SCSI pentru rularea aplicațiilor multimedia.

Leadtek BioCam USB LTD-3700

CAMERA WEB
CU SCANER DE AMPRENTE



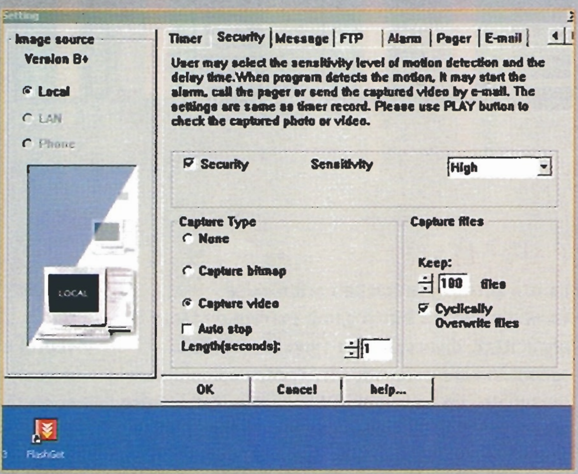


Modulul dedicat vizualizării în timp real a imaginilor (butoanele sunt amplasate ergonomic și oferă un acces facil la toate funcțiile software-ului)

Prima cameră Web lansată de firma Leadtek urmărește linia calității cu care am fost obișnuiți până acum și este un model deosebit ce combină două funcții ce în mod normal sunt executate de două dispozitive diferite. Modelul BioCam USB LTB-3700 îmbină o cameră PC și un scaner de amprente într-un singur dispozitiv ce poate fi conectat prin intermediul portului USB. Simpla rotire a camerei în suportul ce o susține face comutarea între camera PC și scanerul de amprente. Camera poate fi folosită pentru comunicarea cu alte persoane pe web, în full motion video și cu posibilitatea de captură a unui singur snapshot sau de înregistrare video. Ca scaner de amprente camera poate fi folosită pentru protejarea sistemului de utilizări neautorizate, prin scanarea amprentelor utilizatorului și generarea unor fișiere criptate ce vor fi folosite la fiecare logare a sistemului. Logarea calculatorului prin scanarea amprentelor utilizatorului poate fi asistată, pentru mărirea securității și de o parolă. Gradul de precizie al scanării amprentelor poate fi reglat din soft, fapt care implică din partea utilizatorului poziționarea cât mai exactă a degetului pe zona de scanare. BioCam USB LTB-3700 poate fi folosită și în cadrul unui sistem de supraveghere a unei locații. Pentru a fi utilizată în mod de supraveghere, softul de utilizare a camerei poate fi configurat pentru a trimite pe mail un snapshot împreună cu ora la care a fost făcut, sau poate forma un număr de telefon anunțând astfel despre vizitatorii nepoftiți care au intrat în locația supravegheată. Instalarea camerei este ușoară, ea beneficiind de conectare pe USB iar driverele și softul de scanare vin pe un CD. Camera nu se poate detașa de calculator, alimentarea ei făcându-se prin intermediul portului USB. Despre data lansării și costul unei astfel de camere vom afla mai târziu deoarece produsul încă nu a fost lansat pe piață.



Accesul la PC se poate face pe baza amprentei digitale sau a unei parole



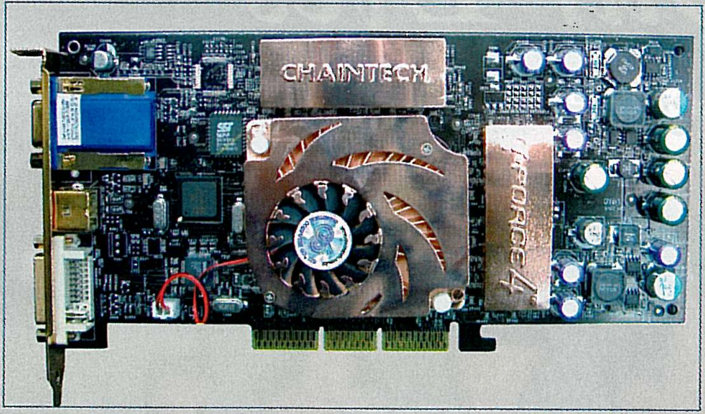
Pentru a oferi o monitorizare cât mai eficientă, nivelul de sensibilitate al web-cam-ului poate fi setat din această fereastră.

Detalii tehnice	Rezoluție fotografii: 640X480 • Rezoluție video: 320X240; 640X480 • Dimensiuni: 102X112X92 mm • Conectare USB

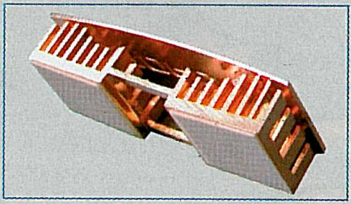

GIGABYTE™
TECHNOLOGY
Open Your Eyes
and see the difference.
The combination of Gigabyte's ability to design and ATi's industry-leading graphics is very hard to beat.
KY Ho, Chairman and CEO, ATi Technologies Inc.
RADEON MAYA Series
POWERED BY ATi RADEON 8500
RADEON 8500 Series MAYA 3D Graphics Accelerator
AP64D-H 64MB DDR RADEON 8500
AP128DG-H 128MB DDR RADEON 8500
AP64D 64MB DDR RADEON 500LE
• Powered by ATi RADEON™ 8500 Series Graphics Engine
• Advanced Cooling Feedback System
• V-Tuner For Hardware Monitoring / Overclocking
• HYPER Z™II technology increases memory bandwidth up to 11 GB/sec
• Supports DDR SDRAM memory at 275 MHz, providing 8.8 GB/sec of memory bandwidth
• Improved RAMDAC speed of 400MHz
V-tuner
Hardware Monitoring & Overclocking Utility
• Showing All Information of VGA Card by Single Step
• Easy To Speed Up Your Performance
6 Valuable Games Inside
Hardware Monitor
V-Tuner Over-clock Utility
2-View
DVI-I
TV-out
DDR Memory
RADEON 8500 Deluxe AP128DG-H
• Powered by the RADEON™ 8500 GPU for advanced 3D graphics
• HYPER Z™ II technology increases memory bandwidth up to 11 GB/sec
• Supports high-speed double data rate DDR memory at 275 MHz, providing 8.8 GB/sec of memory bandwidth
• 165 MHz integrated TMDS transmitter supports panels up to UXGA (1600x1200) resolution
• Improved RAMDAC speed of 400MHz
• Better visual quality with minimal performance degradation
RADEON 7500 AR64DG
• Powered by the ATI RADEON™ 7500 GPU with 64MB DDR SDRAM
• ATI HYPER Z™ increases graphics memory bandwidth
• CHARISMA ENGINE™ supports full Transformation, Clipping and Lighting (T&L)
• Support V-Tuner For Hardware monitoring / Overclocking
• 6 Games Inside
• Provides DVI-I and TV-out connector
RADEON 7500 AR64S-H
• Powered by the ATI RADEON™ 7500LE GPU with 64MB SDRAM
• ATI HYPER Z™ increases graphics memory bandwidth
• CHARISMA ENGINE™ supports full Transformation, Clipping and Lighting (T&L)
• Support V-Tuner For Hardware monitoring / Overclocking
• 6 Games Inside
• Provides DVI-I and TV-out connector
"Recommendation" PC Achat Apr. 2002,France
"Best Buy" PC World Mar. 2002,Bulgaria
"Editor's Recommended" PC DIY Feb. 2002,Taiwan
– The specification and pictures are subject to change without notice.
– All trademarks and logos are the properties of their respective
– Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology will not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other
For more information, please call our distributors:
TORNADO SYSTEMS/ BOXCOM, ROMANIA Tel: +401.312.75.07 Fax: +401.312.98.20 http://www.tornado.ro
Caro Group srl Tel: +401.313.71.09, 313.71.10, 313.71.11 http://www.caro.ro
ELKOTech Romania Tel: +401.224.60.94/95/96 Fax: +401.224.60.97 http://www.elko.ro
K Tech Electronics Tel: +401.224.45.35 Fax: +401.224.55.87 http://www.ktech.ro
COMPUTEX TAIPEI June 3-7, 2002 See you at Hall 2 Both no: E141-144 1141-1144, 163-170
GIGABYTE.
GIGABYTE™ TECHNOLOGY
www.gigabyte.com.tw

GeForce4 Ti4600 **Chaintech GT61**

SUPER MEMORIE LA 2.8NS



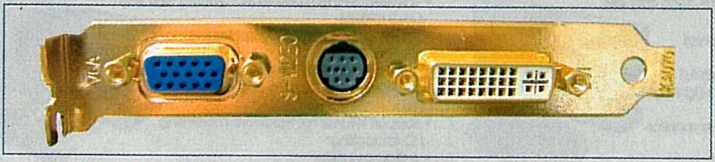
Firma Chaintech, cunoscut producător de plăci de bază, debutează în domeniul plăcilor video și prin implementarea celui mai performant GPU de la NVIDIA. În acest număr avem în laboratorul de test modelul Geforce4 Ti 4600 Special Edition care vine într-o prezentare de excepție. Placa este dotată cu 128Mb DDR de la Samsung, cu o viteză de 2,8ns mai mică decât la alte modele existente deja pe piață, TV-Out, TV-In și DVI. Coolerele atașate de memorii și procesor sunt confecționate din cupru, dar eficiența lor este de nivel mediu. Frecvența memoriei și a procesorului sunt cele standard prescrise de NVIDIA, adică 650MHz pentru memorie cu 300MHz pentru procesor, însă creșterea lor este posibilă datorită coolerelor existente. În 3DMark 2001SE (1280x1024) a obținut 8437 de puncte, foarte aproape de modelul V8460Ultra de la Asus testat în numărul trecut, iar în Quake3 High Quality (1280x1024) a obținut 179.9 FPS. Un avantaj în plus al acestui model este conectorul TV-In care dă posibilitatea utilizatorului de a conecta orice device cu suport S-Video pentru copiere și editare video. Ca software bundle, în afară de drivere, pachetul conține ultima versiune a cunoscutului player WinDVD, TurboGfx, 3Deep un CD cu AquaNox și unul cu MDK2, iar pentru conectări suplimentare există un adaptor DVI-VGA pentru cei care doresc utilizarea a două monitoare, un cablu S-Video și un cablu pentru Video-In. Este o placă rapidă având ca principale avantaje dotările deosebite, posibilitatea de overclocking și TV-In. Pentru Chaintech este un debut foarte reușit pe piața 3D. **Mai mult, pentru a vedea ce debut reușit este în numărul următor XtremPC puteți câștiga această placă în cadrul unui mega concurs!**



Radiatorul fixat pe memorii



Întregul pachet Chaintech



Conectorii plăcii: Conector VGA, TV-Out/In și DVI

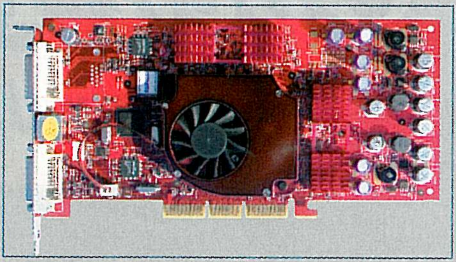
Detalii tehnice	
Chipset	GeForce4 Ti4600
Memorie	128Mb
Video In	da
Frecvență chipset	300MHz
Frecvență memorie	650MHz
Dual Head	da
TV-Out	da
DVI	da

Rezultate teste		
3D Mark 2001 SE	1280	8437
	1600	6912
Quake 3	1280	179.9
	1600	139.4
Video Mark	2251	
Q780, P871, F600		
Serious Sam	1280	120
	1600	94.9

Evaluare (puncte)	
Performanță	2.020
Dotări	0.02
Verdict	2.040
Contact	
Distribuitor	Asbis / Comrace
Web	asbis.ro / comrace.ro
Telefon	2240511 / 3211818
Preț	N/E$

GeForce4 Ti4600 **Gainward** GeForce4 PowerPack Ti4600

PERFORMANȚE NEAȘTEPTATE



GeForce4 Ti4600 de la Gainward păstrează linia producătorului din punct de vedere al aspectului și culorii plăcii care este roșie. Coolerul chipset-ului are un design interesant, dar este destul de ineficient din cauza mărimii sale reduse. Din punct de vedere al dotărilor placa stă excelent și pe lângă existența conectorilor DVI (2 la număr), TV-Out și Tv-In, în pachet există și un adaptor FireWire cu chipset VIA VT6306. Deoarece placa nu are ieșire VGA, în pachet există și 2 adaptoare DVJ-VGA pentru a putea conecta 2 monitoare simultan. Nici partea de bundle nu a fost neglijată, WinDVD, WinProducer, WinCoder și Serious Sam fiind soft-urile ce completează pachetul de la Gainward. Memoria plăcii este DDR, marca Samsung, cu o viteză de 2,8ns și are o capacitate totală de 128Mb. Frecvența chipset-ului este de 300Mhz și a memoriei de 650MHz. Testele au arătat performanțe bune pentru un Geforce 4 Ti 4600, rezultatele obținute plasând placa foarte aproape de modelul produs de ASUS.

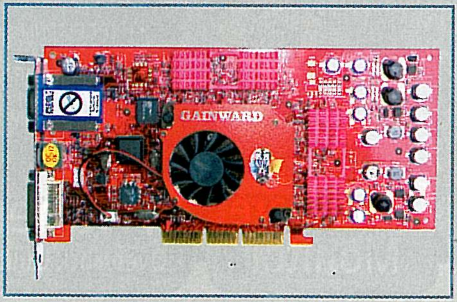
Detalii tehnice	
Chipset	GeForce4 Ti4600
Memorie	128Mb
Video In	da
Frecvență chipset	300MHz
Frecvență memorie	650MHz
Dual Head	da
TV-Out	da
DVI	da

Rezultate teste		
3DMark2001SE	1280	8429
	1600	6909
Quake 3	1280	175.2
	1600	138.9
Video Mark	2260	
Q784, P875, F600		
Serious Sam	1280	118.1
	1600	94.5

Evaluare (puncte)	
Performanță	2.006
Dotări	0.03
Verdict	2.036
Contact	
Distribuitor	Romsoft/UltraPro
Web	www.romsoft.ro/www.ultrapro.ro
Telefon	01-224.03.33/01-221.70.90
Preț	max 388.5$

GeForce4 Ti4400 **Gainward** GeForce4 PowerPack Ti4400

POWERPACK-UL IMPRESIONANT



GeForce4 Ti4400 este locul 2 al seriei, însă pentru cine gândește prin prisma banilor este o soluție mai bună decât GeForce4 Ti4600. Un factor în plus care a dus la micșorarea prețului acestui model este lipsa plăcii FireWire din pachet (prezent în produsul 4600 Gainward). Cooler-ul pentru răcirea chipset-ului și radiatoarele de pe memorii sunt la fel cu cele ale modelului mai scump Ti4600. Placa este dotată cu 128Mb DDR Samsung, la viteză de 3,6ns. Frecvența procesorului este de 275MHz, iar a memoriei de 500MHz. . În 3DMark2001 SE, la 1280x1024, a obținut 7940 de puncte față de 8437 ale modelului GeForce4 Ti4600. Deși mai lentă, posibilitatea de overclocking și prețul mai mic o recomandă celor care vor o placă din seria GeForce 4Ti cu un raport preț / performanță cât mai avantajos. Din punct de vedere al dotărilor placa se prezintă standard pentru o placă de top cu conectori TV-Out și DVI.

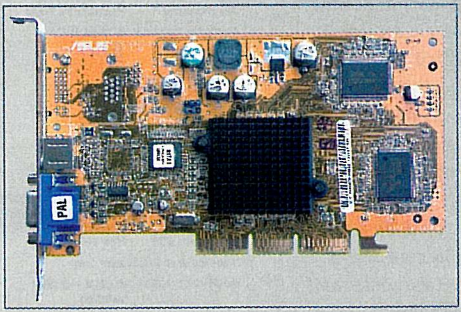
Detalii tehnice	
Chipset	GeForce4 Ti4400
Memorie	128Mb
Video In	da
Frecvență chipset	275MHz
Frecvență memorie	501MHz
Dual Head	da
TV-Out	da
DVI	da

Rezultate teste		
3DMark2001SE	1280	7740
	1600	6191
Quake 3	1280	157.9
	1600	124.5
Video Mark	2262	
Q784, P875, F600		
Serious Sam	1280	98.6
	1600	73

Evaluare (puncte)	
Performanță	1.865
Dotări	0.025
Verdict	1.890
Contact	
Distribuitor	Caro Grup/UltraPro
Web	www.caro.ro/www.ultrapro.ro
Telefon	01-313.71.09 / 211.70.90
Preț	max 318$

GeForce 4 MX440 **ASUS V8170 DDR**

RĂCIRE ŞI DOTĂRI REDUSE

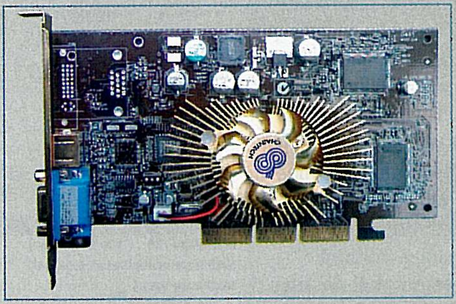


GeForce MX 440 a fost implementat de ASUS în modelul V8170 DDR, placa dorindu-se a fi produsul grafic mainstream al firmei. Deşi implementarea făcută de ASUS este orientată spre un preţ cât mai scăzut, fapt evidenţiat de lipsa conectorului DVI, TV-in şi a unui cooler activ, placa vine împreună cu bundle reprezentat de 2 jocuri versiune full. Placa dispune de 64 Mb memorie DDR Samsung ce rulează la o viteză de 5 ns. Frecvenţa chipset-ului şi a memoriei sunt cele standard, 270MHz procesor cu 400MHz memorie. Lipsa unui sistem de răcire pentru memorii şi a cooler-ului activ pe chipset nu dă posibilităţi prea mari de overcloking, răcirea chipset-ului făcându-se doar cu un radiator. În 3DMark 2001 SE la rezoluţia de 1280x1024 a obţinut un scor de 4256 de puncte. În Quake III la rezoluţia de 1280x1024 a depăşit pragul de 100 fps obţinând 104,6 fps. Dezavantajul principal ramâne lipsa unei răciri bune a chipset-ului.

Detalii tehnice		Rezultate teste			Evaluare (puncte)	
Chipset	GeForce4 MX440	3DMark2001SE	1280	4256	Performanţă	1.111
Memorie	64Mb		1600	3156	Dotări	0.01
Video In	nu	Quake 3	1280	104.6	Verdict	1.121
Frecvenţă chipset	275MHz		1600	73.4	Contact	
Frecvenţă memorie	400MHz	Video Mark	2197		Distribuitor	Romsoft/UltraPro
Dual Head	nu	Q784, P940, F481			Web	www.romsoft.ro/www.ultrapro.ro
TV-Out	da	Serious Sam	1280	57.9	Telefon	01-224.03.33/01-211.70.90
DVI	nu		1600	42.7	Preţ	118.6$

GeForce4 MX440 **Chaintech G441**

MX440 CU SOARELE ÎN COOLER

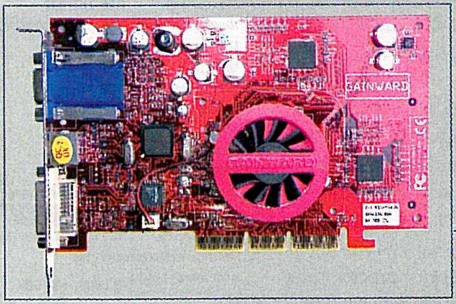


Placa este dotată cu 64Mb memorie DDR la o viteză de 4ns de la Hynix, un cooler suficient de mare pentru o răcire bună şi TV-Out. În testele de performanţă s-a comportat foarte bine încadrându-se în rezultatele normale pentru acest model astfel că în 3DMark 2001SE la 1280x1024 a obţinut 4240 de puncte iar la rezoluţia de 1600x1200 punctajul este de 3154 plasând placa foarte aproape de modele de la Gainward, Leadtek şi Abit. Nici la Quake III nu stă prea rău, la rezoluţia de 1280x1024 high quality depăşind pragul de 100FPS (104,7). Dotarea software este identică cu cea a modelului Chaintech GT61 reprezentând drivere, WinDVD, programul de tweak TurboGfx, AquaNox şi MDK2. La partea de conectică există un singur cablu de ieşire pentru TV-Out. Ca şi la MX440-ul de la Asus nu este prezent conector DVI. Este o soluţie bună pentru cei care doresc performanţe MX440 la un preţ bun.

Detalii tehnice		Rezultate teste			Evaluare (puncte)	
Chipset	GeForce4 MX440	3D Mark 2001 SE	1280	4240	Performanţă	1.117
Memorie	64Mb		1600	3154	Dotări	0.015
Video In	nu	Quake 3	1280	104.7	Verdict	1.132
Frecvenţă chipset	270MHz		1600	73.4	Contact	
Frecvenţă memorie	405MHz	Video Mark	2204		Distribuitor	Asbis / Comrace
Dual Head	nu	Q788, P945, F471			Web	asbis.ro / comrace.ro
TV-Out	da	Serious Sam	1280	60	Telefon	2240511 / 3211818
DVI	nu		1600	42.9	Preţ	N/E$

GeForce4 MX460 **Gainward** GeForce4 PowerPack MX460

APROPIAT DE GEFORCE3 TI200

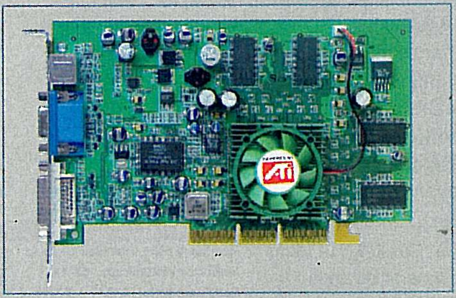


MX460 a fost amânat de mulţi producători considerându-se o placă fără un segment de piaţă bine definitit. Nu este cazul Gainward care iată a lansat un MX460 dotat cu memorie Samsung la 3,6ns. Chiar la această viteză memoria nu are nici un sistem de răcire, rulând totuşi la 550Mhz. Lipsa sistemului de răcire a memoriilor nu permite un overclocking prea mare. Performanţele plăcii sunt bune, rezultatele obţinute în teste fiind apropiate de GeForce3 Ti200, dovedind totuşi competitivitatea lui MX460 în faţa MX440. În 3DMark 2001, la 1280X1024 a obţinut 4856 de puncte, iar în Quake III (HQ) la rezoluţia de 1280x1024 a obţinut 123,6 fps. În Serious Sam nu există nici o diferenţă de performanţă între modelul MX440 de la Gainward, testat în nr.31 al revistei. Avantajul principal ramâne dotarea hardware şi software bune de evidenţiat fiind existenţa VIDEO-In şi DVI-I.

Detalii tehnice		Rezultate teste			Evaluare (puncte)	
Chipset	GeForce4 MX460	3DMark2001SE	1280	4856	Performanţă	1.225
Memorie	64Mb		1600	3712	Dotări	0.025
Video In	da	Quake 3	1280	123.6	Verdict	1.250
Frecvenţă chipset	301MHz		1600	89.3	Contact	
Frecvenţă memorie	551MHz	Video Mark	2210		Distribuitor	Caro Grup/UltraPro
Dual Head	da	Q784, P940, F481			Web	www.caro.ro/www.ultrapro.ro
TV-Out	da	Serious Sam	1280	57.8	Telefon	01-313.71.09/01-211.70.90
DVI	da		1600	41.2	Preţ	162$/165.9$

Radeon 8500 **Radeon** 8500 LE

RADEON FACE RAVAGII



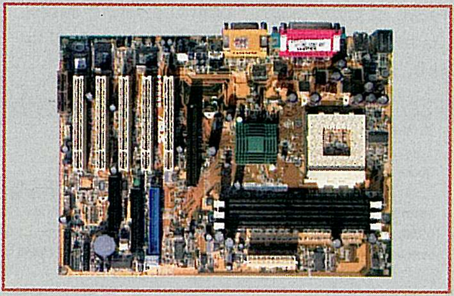
Placa avută la testare este un produs al firmei Sapphire care are la bază chipset-ul Radeon 8500LE. Performanţele sunt foarte bune, dar dotările pachetului sunt minime, doar CD-ul cu drivere de instalare şi un cablu pentru TV-Out. Frecvenţele procesorului şi ale memoriei sunt identice, adică 250MHz. Cei 64Mb DDR HYNIX rulează la o viteză de 4ns şi nu au sistem de răcire. Performanţele acestei plăci pe Direct3D depăşesc un Geforce3 Ti500, astfel că, în 3DMark 2001 SE la 1280x1024 a obţinut 6532 de puncte faţă de 6259 ale modelului GeForce3 Ti500 PowerPack de la Gainward, testat în numărul 31 al revistei. Nu la fel stau lucrurile la OpenGL unde în Quake III Arena, la 1280x1024 a obţinut 131,8 fps faţă de 140,8 ale lui GeForce3 Ti500. Rezultatele mai slabe obţinute la aplicaţiile OpenGl dau de înţeles despre optimizarea driverilor doar pentru anumite aplicaţii.

Detalii tehnice		Rezultate teste			Evaluare (puncte)	
Chipset	Radeon 8500	3DMark2001SE	1280	6532	Performanţă	1.427
Memorie	64Mb		1600	5067	Dotări	0.01
Video In	da	Quake 3	1280	131.8	Verdict	1.437
Frecvenţă chipset	250MHz		1600	94.6	Contact	
Frecvenţă memorie	250MHz	Video Mark	2031		Distribuitor	Skin Media
Dual Head	da	Q735, P765, F530			Web	www.skin.ro
TV-Out	da	Serious Sam	1280	49.8	Telefon	01-231.50.97
DVI	da		1600	40.7	Preţ	158$

AMD SiS745 ASUS A7S333

SLAB CU DDR333

Am așteptat cu mare interes această placă bazată pe chipsetul SiS745, după ce luna trecută am rămas plăcut surprinși de ECS K7S6A (realizată cu același chipset). Numai după ce am realizat un update de BIOS, testul 3DMark 2001 SE a rulat. A7S333 a obținut rezultate mai slabe cu memoria DDR333 decât cu DDR266, lucru care ne facem să ne gândim iar la o problemă de BIOS. Deoarece rezultatele au fost surprinzătoare, testele cu această placă au fost realizate după patru reinstalări de Windows, dar nimic nu s-a schimbat. În BIOS nu avem posibilitatea de a schimba voltajul procesorului. Am luat în calcul performanțele obținute cu memoria setată pe 266MHz, dar așteptăm un nou BIOS care să facă posibilă obținerea unor performanțe mai mari cu DDR333.



Detalii tehnice	
Chipset	SiS745
FSB	266/200
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	1/0/0
Tip memorie	DDR333/266/200
Memorie maximă	3Gb (3 DIMM)
USB 1.1	4/6
USB 2.0	0/0
Northbridge	SiS745
Southbridge	nu
ATA	100/66
Audio	AC97
RAID	nu
Extra	ASUS C.O.P.

Overclocking	
Modificare FSB	100-66 (din 1 în 1)
Modificare multiplicator	6.5X-14X
Modificare voltaj	nu
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	da/nu/nu
Dotări speciale:	nu

Teste		
Quake3	640x480	209.7
Serious Sam	640x480	143.4
3DMark2001SE	640x480	8127
SiSoft Sandra	Mem. Int.	1757
	Mem. Float	1648
	CPU Dhrystone	4247
	CPU Whetstone	2123
	Disk	19069
PC Mark 2002	CPU	4577
	Memorie	2768

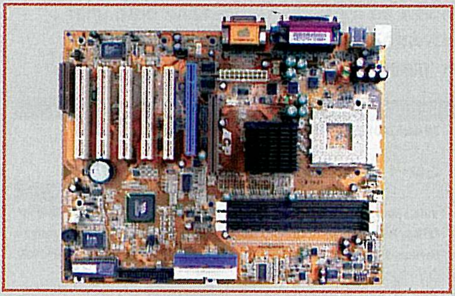
Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.690
Performanțe sintetice	0.637
Dotări	0.006
Verdict	1.333

Contact	
Distribuitor	Romsoft/UltraPro
Telefon	01-224.03.33/01-211.70.90
Web	www.romsoft.ro/www.ultrapro.ro
Garanție	13 luni / 36 luni
Preț	77$

AMD KT266A Chaintech CT-7VJDA

ȘI ÎNCĂ UN KT266A...

CT-7VJDA este bazată pe binecunoscutul KT266A, suportă 3Gb DDR266 și are un slot CNR, unul ACR și 5 PCI. Sloturile IDE sunt plasate la marginea din dreapta dar, din păcate, în linie cu slotul AGP fapt ce face foarte dificilă folosirea unei plăci video GeForce4 Ti4600 (chiar și a celei produsă tot de Chaintech). Socketul este foarte aerisit fiind posibilă utilizarea unui cooler de mari dimensiuni. Prezența celor 4 orificii permite folosirea anumitor tipuri de coolere cu fixare specială, cum sunt coolerele Alpha Pal. Sunetul este furnizat de CMedia 8738 care are o calitate mult mai bună decât obișnuitul AC97. Pentru cei ce doresc o placă cu KT266A, pot lua în calcul și această variantă. Prețul este asemănător cu al unei soluții similare Soltek.



Detalii tehnice	
Chipset	KT266A
FSB	266/200
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/1/1
Tip memorie	PC2100/PC1600
Memorie maximă	3Gb (3 DIMM)
USB 1.1	2/4
USB 2.0	0/0
Northbridge	KT266A
Southbridge	VT8233
ATA	100/66
Audio	CMEDIA8738
RAID	nu
Extra	software: Norton antivirus 2002

Overclocking	
Modificare FSB	100-166 (din 1 în 1)
Modificare multiplicator	nu
Modificare voltaj	+0.025V - +0.350V (pas 0.025V)
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	da/nu/nu
Dotări speciale:	nu

Teste		
Quake3	640x480	221.6
Serious Sam	640x480	147.8
3DMark2001SE	640x480	8394
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2030
	Mem. Float	1905
	CPU Dhrystone	4244
	CPU Whetstone	2121
	Disk	22834
PC Mark 2002	CPU	4595
	Memorie	3034

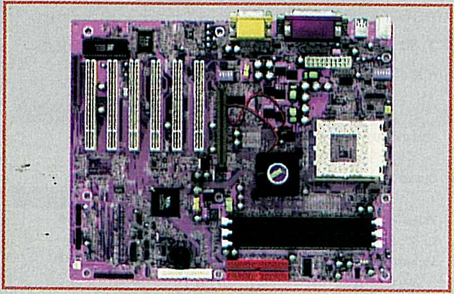
Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.736
Performanțe sintetice	0.662
Dotări	0.006
Verdict	1.406

Contact	
Distribuitor	Asbis / Comrace
Telefon	2240511 / 3211818
Web	asbis.ro / comrace.ro
Garanție	12 luni
Preț	95$

AMD KT266A Soltek SL-75ERV

OBSESIA SOLTEK: KT266A

Placa are o dotare obișnuită pentru momentul actual: 6 sloturi PCI, sunet AC97, ATA133. Conectorii IDE sunt foarte bine amplasați în marginea din partea dreaptă lângă sloturile DIMM, iar conectorul de alimentare este așezat la o distanță suficientă de socket pentru a nu pune probleme. Putem seta anumite valori ale FSB-ului din dip switch-ul de lângă slotul AGP, dar putem să apelăm și la varianta mai simplă din BIOS unde avem și posibilitatea de modificare a voltajului AGP (1,5v; 1,6v; 1,7v; 1,8v) sau voltajul memoriei DDR (2,5v sau 2,8v). Placa dispune și de cele două facilități pentru overclocking: Smart Doc AntiBurn Shield și Red Storm. În cutie se află un CD cu drivere, unul cu software și un cablu cu senzor de temperatură.



Detalii tehnice	
Chipset	KT266A
FSB	266/200
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	DDR 266/200
Memorie maximă	3Gb (3 DIMM)
USB 1.1	2/4
USB 2.0	0/0
Northbridge	VT8366A
Southbridge	VT8233A
ATA	133/100
Audio	AC97
RAID	nu
Extra	Thermal Cable Sensor, software: PC-Cillin2000, Virtual Drive 6, Partition Magic 6.0SE, Drive Image 4.0

Overclocking	
Modificare FSB	100-200 (din 1 în 1)
Modificare multiplicator	6X-15X
Modificare voltaj	1.150V - 1.800V (pas 0.025V)
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	da/nu/da
Dotări speciale:	Voltaj AGP 1.5-1.8, voltaj DIMM 2.5-2.8 , Red Storm Overclocking

Teste		
Quake3	640x480	229.7
Serious Sam	640x480	151.7
3DMark2001SE	640x480	85.43
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2040
	Mem. Float	1940
	CPU Dhrystone	4254
	CPU Whetstone	2135
	Disk	25668
PC Mark 2002	CPU	4667
	Memorie	3185

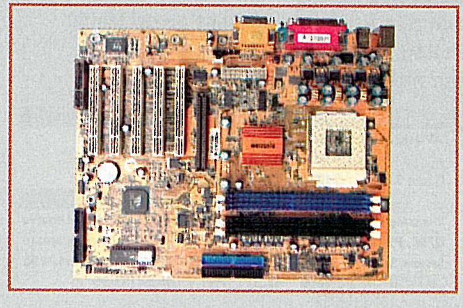
Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.751
Performanțe sintetice	0.680
Dotări	0.02
Verdict	1.451

Contact	
Distribuitor	ProCA/Romsoft
Telefon	01- 323.82.00/01-224.03.33
Web	www.proca.ro/www.romsoft.ro
Garanție	24 luni / 13 luni
Preț	95$

AMD KT266 Matsonic MS8137C+

PENTRU BUGET REDUS

Cele două DIMM-uri pentru memorie PC100/PC133 par a fi inutile în zilele noastre, dar se pot dovedi de folos celor ce dispun de acest tip de memorie și nu vor să renunțe la ea. Instalarea în carcasă nu pune probleme având un layout reușit, iar poziționarea conectorilor IDE este foarte bună. Performanțele au fost normale pentru chipset-ul KT266, dar în 3DMark2001SE nu a trecut de 8000 de puncte (doar 7972). La capitolul overclocking, MS8137C ne oferă puține opțiuni: FSB-ul poate lua doar anumite valori: 100MHz, 120MHz, 133MHz, 140 MHz, 150MHz, la voltajul procesorului putem adăuga doar +0,05V sau +0,10V, iar pentru PCI putem stabili valorile de 30, 33, 35 sau 38MHz. Placa se adresează utilizatorului cu buget redus.



Detalii tehnice	
Chipset	KT266
FSB	266/200
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	DDR 266/200
Memorie maximă	2Gb (2 DDR+2SDRAM)
USB 1.1	2/6
USB 2.0	0/0
Northbridge	VT8366
Southbridge	VT8233
ATA	100/66
Audio	AC97
RAID	nu
Extra	wake-on-lan, wake-on-modem

Overclocking	
Modificare FSB	100, 120, 133, 140, 150
Modificare multiplicator	nu
Modificare voltaj	+0.050V, +0.100V
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	da/da/nu
Dotări speciale:	nu

Teste		
Quake3	640x480	203.4
Serious Sam	640x480	142.2
3DMark2001SE	640x480	7972
SiSoft Sandra	Mem. Int.	1999
	Mem. Float	1843
	CPU Dhrystone	4222
	CPU Whetstone	2119
	Disk	25997
PC Mark 2002	CPU	4568
	Memorie	2930

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.732
Performanțe sintetice	0.624
Dotări	0.004
Verdict	1.361

Contact	
Distribuitor	ProCA
Telefon	01-323.82.00
Web	www.proca.ro
Garanție	24 luni
Preț	54$



Automotive

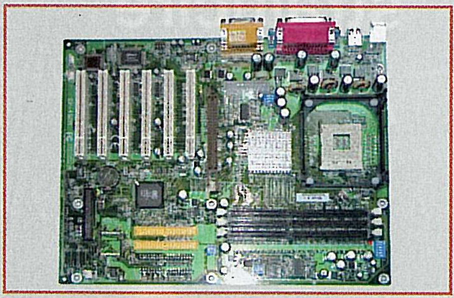
În 1902, Robert Bosch descoperea metoda de obţinere a preţioasei scântei, cea care face să funcţioneze motorul cu aprindere. Adică... inventa bujia! Şi rezolva astfel „problema problemelor", cum spunea Carl Benz: „Fără acea scânteie totul era zadarnic. Cele mai sofisticate construcţii nu foloseau la nimic". În 100 de ani, Bosch a pus la punct peste 20.000 de tipuri de bujii. Astăzi, performantele bujii Bosch sunt alegerea nr. 1 în domeniul auto. Astăzi, întreaga lume automobilistică sărbătoreşte Centenarul Bujiei Bosch.

BOSCH

pentium 4 SiS645 Epox 4SDA

SUPORT NORTHWOOD

Prin suportul pentru Pentium 4 Northwood şi pentru memoria DDR333 (PC2700), EP-4SDA îşi asigură o prezenţă mai lungă pe piaţă. Pentru 4SDA, Epox a renunţat la utilizarea conectorului suplimentar de alimentare cu 4 pini considerând suficientă alimentarea normală a conectorul de 20 de pini. Din cauza amplasării neinspirate a acestuia, cablul de alimentare este obligat în unele carcase să treacă peste coolerul de pe procesor, împiedicând o circulaţie optimă a aerului. Conectorii IDE sunt bine situaţi, dar apare din nou problema obstrucţionării accesului la sloturile DIMM când placa video este montată în slotul AGP. Performanţele în jocuri nu au fost la nivelul aşteptărilor, dar probabil un update de BIOS poate remedia o parte din aceste probleme.

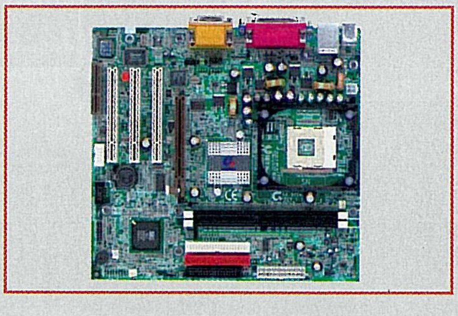


Detalii tehnice		
Chipset	SiS645	
FSB	400	
AGP/PCI/ISA	1/6/0	
AMR/CNR/ACR	0/0/0	
Tip memorie	PC2700/PC2100/PC1600	
Memorie maximă	3Gb (3 DIMM)	
USB 1.1	2/6	
USB 2.0	0/0	
Northbridge	SiS645	
Southbridge	SiS961	
ATA	100/66	
Audio	AC97	
RAID	nu	
Extra	Wake-on-LAN, Suspend to RAM	
Overclocking		
Modificare FSB	100-200 (din 1 în 1)	
Modificare multiplicator	8-23	
Modificare voltaj	1.400-1.850 (pas 0.025V)	
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	da/nu/da	
Dotări speciale:	Voltaj AGP +0.1- +0.7, Voltaj memorie +0.1- +0.7	
Teste		
Quake3	640x480	209.4
Serious Sam	640x480	105
3DMark2001SE	640x480	7217
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2065
	Mem. Float	2064
	CPU Dhrystone	3260
	CPU Whetstone	2108
	Disk	24004
PC Mark 2002	CPU	4126
	Memorie	3499
Evaluare (puncte)		
Performanţe jocuri	0.722	
Performanţe sintetice	0.717	
Dotări	0.008	
Verdict	1.446	
Contact		
Distribuitor	Best Computers	
Telefon	01-345.55.05	
Web	www.bestcomputers.ro	
Garanţie	N/A	
Preţ	99.5$	

pentium 4 SiS650 Gigabyte GA-8SIML

DOTĂRI FOARTE BUNE

GA-8SIML ne oferă o dotare foarte bună, într-un format microATX 229 x 243mm. Sunetul este asigurat de codecul Realtek ALC201A, iar de partea de reţea se ocupă RTL8100L. Placa video on board nu are performanţe foarte bune în jocuri, dar poate să-şi îndeplinească cu succes rolul în aplicaţii tip office. Dacă se montează o placă video în slotul AGP, GA-8SIML îşi arată puterile şi obţine rezultate remarcabile: 7685 puncte în 3DMark2001 SE cu 255 de puncte mai mult decât Abit SD7-533, intrând pe locul doi în top. Layout-ul este bun şi chiar dacă cei 12 condensatori par apropiaţi de socket, nu veţi fi incomodaţi de ei la montarea coolerului. Este o opţiune pentru integratori, dar şi pentru cei ce doresc cât mai multe dotări.

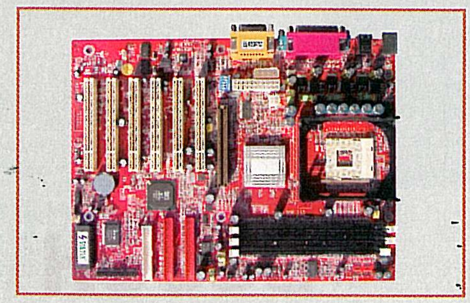


Detalii tehnice		
Chipset	SiS650	
FSB	400	
AGP/PCI/ISA	1/3/0	
AMR/CNR/ACR	0/1/0	
Tip memorie	DDR333/266/200	
Memorie maximă	2Gb (2 DIMM)	
USB 1.1	2/4	
USB 2.0	0/0	
Northbridge	SiS650	
Southbridge	SiS961	
ATA	100/66	
Audio	ALC201A	
RAID	nu	
Extra	RTL8100L, video on board	
Overclocking		
Modificare FSB	100-355 (din 1 în 1)	
Modificare multiplicator	10X-24X	
Modificare voltaj	1.100V-1.850V (pas 0.025V)	
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	da/nu/nu	
Dotări speciale:	AGP clock, PCI clock	
Teste		
Quake3	640x480	
Serious Sam	640x480	
3DMark2001SE	640x480	
SiSoft Sandra	Mem. Int.	
	Mem. Float	
	CPU Dhrystone	
	CPU Whetstone	
	Disk	
PC Mark 2002	CPU	
	Memorie	
Evaluare (puncte)		
Performanţe jocuri	0.784	
Performanţe sintetice	0.769	
Dotări	0.016	
Verdict	1.569	
Contact		
Distribuitor	UltraPro	
Telefon	01-211.70.90	
Web	www.ultrapro.ro	
Garanţie	36 luni	
Preţ	92.4 $	

pentium 4 SiS645 Soltek SL-85DRS2

STANDARDUL SOLTEK

SL85DRS2 este bazată pe chipsetul SiS645 şi suportă 2GB DDR333 sau 3GB DDR266. Placa a fost foarte stabilă în teste, iar performanţele au fost la înălţime. Este dotată cu un conector suplimentar (compatibil cu mufa folosită pentru alimentarea HDD-urilor) pentru a înlocui, pentru cei ce nu dispun de sursă pentru Pentium 4, mufa pătrată de 4 pini. Layout-ul este bun iar northbridge-ul SiS645 are răcirea asigurată de un simplu radiator. Din BIOS se pot seta două valori ale FSB: 100MHz sau 133MHz, dar din dipswitch-ul se mai pot alege valorile: 100, 105, 108, 112, 133. Multiplicatorul poate fi setat între 8x şi 24x, dar asta nu cred că ajută, deoarece Pentium 4 are multiplicatorul blocat şi nu a reuşit nimeni până acum să treacă de această protecţie.

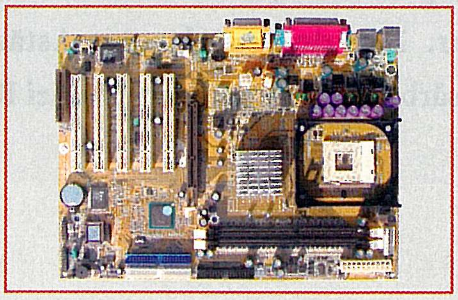


Detalii tehnice		
Chipset	SiS645	
FSB	400	
AGP/PCI/ISA	1/6/0	
AMR/CNR/ACR	0/0/0	
Tip memorie	DDR 333/266/200	
Memorie maximă	3Gb (3 DIMM)	
USB 1.1	2/6	
USB 2.0	0/0	
Northbridge	SiS645	
Southbridge	SiS961	
ATA	100/66	
Audio	AC97	
RAID	nu	
Extra	Thermal Cable Sensor, software: PC-Cillin2000, Virtual Drive 6, Partition Magic 6.0SE, Drive Image 4.0	
Overclocking		
Modificare FSB	100, 105, 108, 112, 133	
Modificare multiplicator	8-24	
Modificare voltaj	nu	
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	da/nu/da	
Dotări speciale:	nu	
Teste		
Quake3	640x480	222.9
Serious Sam	640x480	112.7
3DMark2001SE	640x480	7641
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2308
	Mem. Float	2309
	CPU Dhrystone	3226
	CPU Whetstone	2093
	Disk	27793
PC Mark 2002	CPU	4139
	Memorie	4293
Evaluare (puncte)		
Performanţe jocuri	0.777	
Performanţe sintetice	0.764	
Dotări	0.08	
Verdict	1.549	
Contact		
Distribuitor	ProCA / Romsoft	
Telefon	01-323.82.00/01-224.03.33	
Web	www.proca.ro/www.romsoft.ro	
Garanţie	24 luni / 13 luni	
Preţ	97$	

pentium 4 i845D Chaintech CT-9BJD

PERFORMANŢĂ DE TOP

Rezultatele plăcii sunt comparabile cu cele ale plăcilor de renume. Conectorii IDE sunt foarte bine plasaţi la marginea plăcii, iar conectorul de alimentare ATX cu 20 pini este poziţionat ideal în partea de sus-dreapta. Sunetul este asigurat de CMedia, iar în dotarea plăcii se mai află facilităţi cum ar fi: Wake on Lan şi Smart Card Reader. Setările se pot realiza din BIOS sau din jumperi, iar din BIOS avem posibilitatea de a seta FSB între 100MHz, şi 132MHz dar din păcate nu putem stabili valori pentru voltajul procesorului. Rezultatul obţinut în 3DMark2001 SE a fost foarte bun: 7646 puncte faţă de EPoX 4BDA2+ cu 7414 puncte sau Abit BD7-Raid cu 7625 puncte. Pachetul software însoţitor este alcătuit dintr-un CD cu o serie de utilitare şi un CD cu drivere.

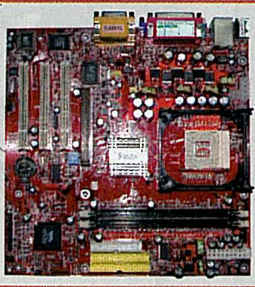


Detalii tehnice		
Chipset	i845D	
FSB	400	
AGP/PCI/ISA	1/5/0	
AMR/CNR/ACR	0/1/0	
Tip memorie	PC2100/PC1600	
Memorie maximă	2Gb (2 DIMM)	
USB 1.1	2/4	
USB 2.0	0/0	
Northbridge	i845D	
Southbridge	ICH2	
ATA	100/66	
Audio	CMEDIA8738	
RAID	nu	
Extra	Wake-on-LAN, Smart Card Reader, software: Norton Antivirus2002, eWalla	
Overclocking		
Modificare FSB	100-132 (din 1 în 1)	
Modificare multiplicator	8-23	
Modificare voltaj	nu	
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	da/da/nu	
Dotări speciale:	-	
Teste		
Quake3	640x480	217.1
Serious Sam	640x480	111.5
3DMark2001SE	640x480	7646
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2053
	Mem. Float	2055
	CPU Dhrystone	3284
	CPU Whetstone	2122
	Disk	23699
PC Mark 2002	CPU	4135
	Memorie	3766
Evaluare (puncte)		
Performanţe jocuri	0.730	
Performanţe sintetice	0.755	
Dotări	0.008	
Verdict	1.493	
Contact		
Distribuitor	Asbis / Comrace	
Telefon	2240511 / 3211818	
Web	asbis.ro / comrace.ro	
Garanţie	N/E	
Preţ	N/E$	

pentium 4 P4M266 **Soltek SL-85MIV-L**

MAXIM DE INTEGRARE

Placa are integrat acceleratorul grafic S3 Savage4. Acest GPU nu poate mulţumi un gamer, dar pentru cineva care nu doreşte să încerce jocurile din ultimii 2 ani este suficient. Această placă dispune din fericire de un slot AGP unde putem monta o placă video performantă, lucru care l-am făcut şi noi în testele noastre. Pentru o placă de mici dimensiuni cum este aceasta (245x245mm) aşezarea componentelor a fost foarte bine realizată. Din BIOS putem seta FSB-ul între 100 MHz şi 255MHz (adică 255MHz x 4 ar rezulta un teoretic 1020MHz, nu ştiu la ce ar putea folosi acestă valoare), iar multplicatorul poate fi setat între 8x şi 23x. Performanţele în jocuri au fost comparabile cu cele obţinute de plăcile realizate cu SiS645 iar placa pare destinată mai mult integratorilor.

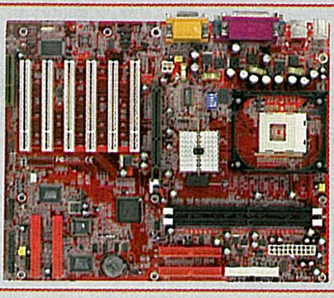


Detalii tehnice		
Chipset	P4M266	
FSB	400	
AGP/PCI/ISA	1/3/0	
AMR/CNR/ACR	0/0/0	
Tip memorie	DDR 266/200	
Memorie maximă	2Gb (2 DIMM)	
USB 1.1	2/4	
USB 2.0	0/0	
Northbridge	P4M266	
Southbridge	VT8233A	
ATA	133/100/66	
Audio	AC97	
RAID	nu	
Extra	WOM, WOL, RTC, LAN on board, RTL8139C, Video on board, S3 Savage 4	
Overclocking		
Modificare FSB	100-255 (din 1 în 1)	
Modificare multiplicator	8-23	
Modificare voltaj	nu	
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	da/nu/da	
Dotări speciale:	SmartDoc Anti-Burn Shield	
Teste		
Quake3	640x480	212.4
Serious Sam	640x480	110
3DMark2001SE	640x480	7324
SiSoft Sandra	Mem. Int.	1991
	Mem. Float	1997
	CPU Dhrystone	3229
	CPU Whetstone	2116
	Disk	22448
PC Mark 2002	CPU	4136
	Memorie	3730
Evaluare (puncte)		
Performanţe jocuri	0.718	
Performanţe sintetice	0.735	
Dotări	0.008	
Verdict	1.461	
Contact		
Distribuitor	ProCA/Romsoft	
Telefon	01-323.82.00/01-224.03.33	
Web	www.proca.ro/www.romsoft.ro	
Garanţie	24 luni / 13 luni	
Preţ	96.5$	

pentium 4 i845D **Soltek SL-85DRB**

FACILITĂŢI INTEGRATE

SL85DRB are un layout interesant, având conectorii IDE aşezaţi în poziţie verticală în marginea din dreapta, iar socketul şi conectorul de alimentare cu 20 de pini fiind amplasate în partea de sus. Placa are în dotare o serie de facilităţi: Wake-On-Lan/Modem, Suspend to Ram/Disk , Real Time Clock- prin intermediul căruia se poate programa pornirea sistemului la o anumită oră. Sunetul on bord este de calitate, fiind asigurat de Creative CT5880. Din dipswitch putem stabili o serie mică de valori ale FSB-ului dar, din BIOS avem posibilitatea de modificare a acestuia între 100MHz şi 200MHz în pas de 1MHz, a voltajului AGP (1,5v; 1,6v; 1,7v; 1,8v) şi a memoriei DDR (2,5v; 2,6v; 2,7v; 2,8v). Este o bună alegere pentru cei ce doresc chipset i845D.



Detalii tehnice		
Chipset	i845D	
FSB	400	
AGP/PCI/ISA	1/6/0	
AMR/CNR/ACR	0/1/0	
Tip memorie	DDR 266/200	
Memorie maximă	2Gb (2DIMM)	
USB 1.1	2/4	
USB 2.0	0/0	
Northbridge	MCH	
Southbridge	ICH2	
ATA	100/66	
Audio	Creative CT5880	
RAID	nu	
Extra	WOL, WOM, STR, POS, STD, RTC, MS, SD, SC, Thermal Cable Sensor	
Overclocking		
Modificare FSB	100-200 (din 1 în 1)	
Modificare multiplicator	nu	
Modificare voltaj	1.100V - 1.850V (pas 0.025V)	
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	da/nu/da	
Dotări speciale:	Voltaj AGP 1.5-1.8, voltaj DIMM 2.5-2.8 , Red Storm Overclocking	
Teste		
Quake3	640x480	188.5
Serious Sam	640x480	108
3DMark2001SE	640x480	7534
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2042
	Mem. Float	2042
	CPU Dhrystone	3319
	CPU Whetstone	2122
	Disk	27127
PC Mark 2002	CPU	4189
	Memorie	3736
Evaluare (puncte)		
Performanţe jocuri	0.738	
Performanţe sintetice	0.711	
Dotări	0.012	
Verdict	1.461	
Contact		
Distribuitor	ProCA/Romsoft	
Telefon	01-323.82.00/01-224.03.33	
Web	www.proca.ro/www.romsoft.ro	
Garanţie	24 luni / 13 luni	
Preţ	117$	

HP Business Inkjet 2280tn

O soluţie accesibilă şi robustă de imprimare



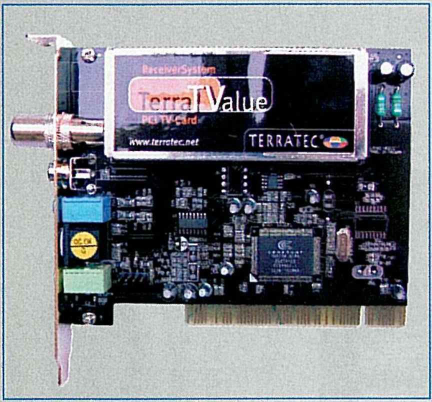
Imprimanta HP 2280tn este modelul de vârf din seria HP Business Inkjet 2230 si 2280, concepută pentru a face faţă cerinţelor unei activităţi intense la birou şi este oferită la un preţ competitiv. Calitatea superioară şi culorile vii ce pot fi reproduse cu această imprimantă, ca şi capabilitatea solidă de lucru în reţea vor ajuta utilizatorul în elaborarea unor documente la nivel profesionist.

Imprimantele din seria HP Business Inkjet 2230,2280 şi 2280tn înlocuiesc imprimantele HP Business Inkjet 2200, 2250 şi 2250tn, constituind un pas important în raportul preţ/performanţă. Noile imprimante Hp Business Inkjet 2230, 2280 si 2280tn au un procesor rapid, de 96 MHZ, iar 2280 şi 2280tn au şi un al doilea procesor de 167 MHz. Aceasta are ca rezultat o creştere semnificativă a vitezei de imprimare cu PCL 5 şi emulare HP Postscript Level 3. Memoria cu care sunt dotate este de două ori mai mare decât memoria standard, de 16 Mb pentru imprimanta 2230 şi 48 Mb pentru modelele 2280 şi 2280tn. HP Business Inkjet sunt compatibile cu cele mai importante protocoale de reţea şi se integrează uşor în reţele deja existente datorită HP Web Jetadmin ce permite configurarea şi monitorizarea imprimării de la distanţă. Imprimantele HP Business Inkjet sunt echipate cu tehnologie HP Jetdirect şi cu Embedded Web Server (EWS) ce permite utilizatorilor să-şi administreze imprimantele de la distanţă cu opţiuni precum diagnosticul imprimantei şi comenzile de aprovizionare online. HP Business Inkjet 2280tn este livrată cu un card de server de reţea EIO Jetdirect 615n intern preinstalat. Printre caracteristicile cheie ale acestei imprimante, cât şi a întregii serii Business Inkjet se numără şi costul scăzut per pagină datorită unui sistem modular de distribuire a cernelii, management de la distanţă prin E-Services, compatibilitate LaserJet (driver şi interfaţă similare cu imprimantele LaserJet), calitate mărită prin imprimare color 1200x600 dpi-PhotoRet III şi viteză de pâna la 14 pagini pe minut. Imprimanta vine cu 4 cartuşe de cerneală care se montează în 4 capuri de tipărire, respectiv negru, cyan, magenta şi galben. Instalarea şi configurarea imprimantei este uşoară, detalii suplimentare fiind uşor de găsit în ghidul de referinţă care este şi în limba română. Disponibilitatea este din luna Mai la un preţ de 1099 euro, iar modelele 2230 şi 2280 la 499 respectiv 749 euro.

Detalii tehnice	Rezoluţie 1600X1200dpi • PhotoRet III • Viteză 14 pag/min. • Emulare HP PostScrips Level III • 2 procesoare • 48Mb RAM • placă reţea EIO 615n
Contact	Hewlett - Packard • 01-205.33.55 • www.hp.com.ro — Preţ: 1099EU

Terratec TerraTValue

TUNER FĂRĂ ACCESARE DISTANTĂ

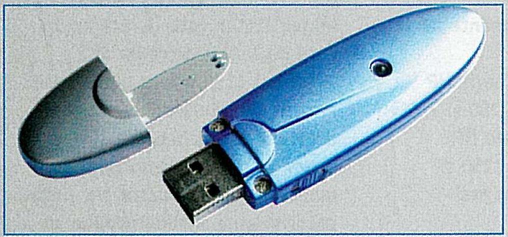


TerraTec este o firmă germană, înfiinţată în vara anului 1994, ce are în momentul de faţă 60 de angajaţi şi o cifră de afaceri de 43 milioane de mărci. Printre produsele multimedia realizate de această firmă se numără şi TV-Tunerul TerraTValue. Acesta are la bază tunerul de calitate Philips Pal BG/DK, ce îi asigură o compatibilitate bună cu sistemul de televiziune din România şi chipsetul Conexant 878A. Software-ul este simplu şi eficient, funcţia de previzualizare a canalelor şi cea de teletext sunt bine implementate, însă din setările de ţară lipseşte România. Pentru a rezolva această problemă am ales din lista setărilor de ţară "Italia" şi am obţinut rezultate bune. Din păcate TerraTValue nu este dotată cu telecomandă, iar în pachet se află un CD (cu driveri şi programe utilitare) şi un cablu audio pentru conectarea la mufa Line-In de pe placa audio. Pe CD se află un interesant program numit MovieXone, ce oferă o serie de facilităţi pentru editarea video a capturilor realizate cu TV-Tunerul. Pentru cei ce doresc să aibă un TV-Tuner şi nu-i interesează telecomanda, TerraTValue este o opţiune foarte atractivă ca preţ.

Detalii tehnice	Video decodor BT878 • tuner Philips Pal BG/DK • teletext • software TerraTV • Multichannel Preview • SVHS In • Video In • Audio Out • Audio In
Contact	Romsoft • 01-224.03.33 • www.romsoft.ro — Preţ: 44$

Safeway USB Thumb Size Flash Memory

MEMORIE FLASH DE 64MB LA PURTĂTOR

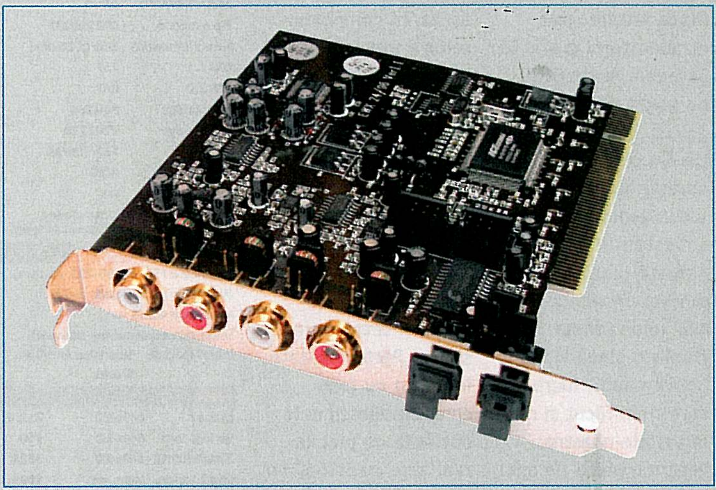


Memoria de tip flash deschide noi orizonturi în domeniul mediilor de stocare. Ca urmare a progresului tehnologic în domeniu, memoria flash se poate fabrica în dimensiuni tot mai mici şi capacităţi tot mai mari. Cu USB Flash Disk utilizatorul poate schimba şi stoca date între mai multe computere doar prin simpla introducere a dispozitivului într-unul din conectoarele USB existente în spatele calculatorului. USB Flash Disk foloseşte memoria flash ca bază de stocare şi se conectează la computer prin intermediul unui port USB compatibil cu versiunea 1.1. După introducerea în portul USB şi instalare poate fi folosit ca un removable disk fără a necesita tensiune de alimentare suplimentară, el alimentându-se chiar prin portul USB. În Windows ME, 2000, XP şi Linux Kernel 2.4x nu are nevoie de drivere, ci este detectat şi instalat automat într-un mod transparent pentru utilizator. Capacităţile posibil de realizat la ora actuală sunt de 8MB / 16MB / 32MB/ 64MB / 128MB / 256MB / 384MB/ 512MB / 768MB / 1G şi posibil ca pe viitor să fie extinse până la 2GB. Memoria flash este garantată să poată fi refolosită de aproximativ 1.000.000 de ori iar datele pot fi păstrate mai mult de 10 ani. Rata de transfer este de 15 ori, mai rapidă decât a unui floppy disk (900KB citire şi 600KB scriere). Greutatea sa de 20 grame şi modul foarte simplu de conectare şi utilizare, practic imediată, îl recomandă ca un mod sigur de transfer şi stocare a datelor.

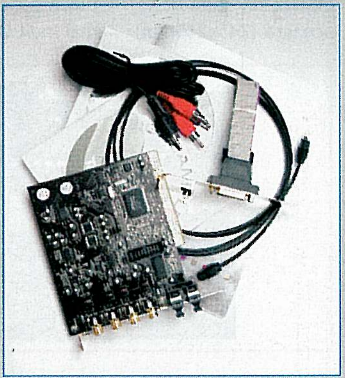
Detalii tehnice	Capacitate 64Mb/s Conectare pe USB 1.1
Contact	UltraPRO • 01-211.70.90 • www.ultrapro.ro — Preţ: 54$

Terratec EWX 24/96

SUNETUL PERFORMANŢEI

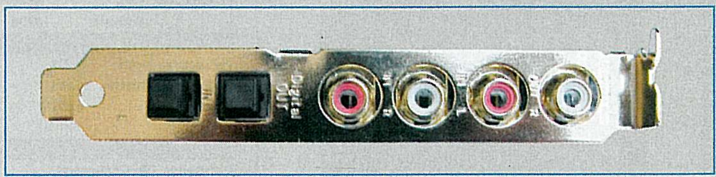


Terratec ne oferă un portofoliu de produse destul de complex, de la plăci audio semiprofesionale până la sisteme audio-video complete. Bazat pe tehnologia EWS88 MT/D, placa audio EWX 24/96 de la Terratec suportă orice software audio cu drivere ASIO 2.0, GSIF (Gigasampler) şi DirectSound. Chipsetul folosit este ICEnsemble ENVY 24 care înglobează un convertor 24bit/96KHz ce conferă o calitate a semnalului mai bună decât la convertoarele 16bit şi un raport semnal/zgomot mai mare de 100db. Semnalul obţinut pe cele două ieşiri analog are un nivel reglabil între -10db şi +10db asigurând posibilitatea de reducere a distorsiunilor cât mai mult posibil. În plus, pe lângă ieşirile şi intrările analog există şi 2 conectori digitali optici care pot fi folosiţi la transferul semnalului DTS sau AC3 de la şi spre un DVD sau mixer digital. Pachetul vine cu bundle foarte util printre care putem enumera: Algoritmix, Dartech, Diamond Cut Productions, Sonic Foundry Steinberg şi Gigasampler de la Tascam. Ca accesorii există un conector midi, cablu optic, cablu digital pentru conectarea unui CD-ROM şi un cablu ecranat dublu cu 4 conectori RCA-tată. Opţional se poate conecta şi un preamplificator pentru doză de pick-up. Interfaţa este foarte intuitivă. Cu ajutorul meniurilor se poate regla nivelul semnalului la ieşire, sensibilitatea intrărilor analog, temporizări, numărul de bufere utilizate şi mărimea lor, latenţa semnalului şi rezoluţia semnalului procesat (8bit, 16bit, 20bit şi 24bit). Având în vedere performanţele excepţionale ale plăcii o recomandăm ca o alternativă foarte bună pentru cei care doresc utilizarea ei pentru procesarea semnalului audio în mod special, cât şi pentru jocuri. Este alternativa ideală pentru Audigy.



Pachetul EWX 24/96 de la Terratec conţine placa de sunet, cablu optic, cablu digital S/PDIF, conectori midi, 2 cabluri audio RCA, un cd cu drivere şi unul cu GigaSampler.

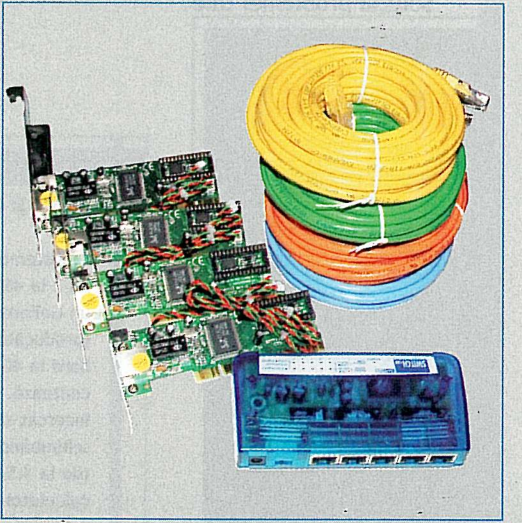
Conectorii analog şi digital ai plăcii



Detalii tehnice	2 intrări analog şi una digitală • 2 ieşiri analog una digitală convertor 24-bit/96KHz • raport semnal/zgomot > 100db
Contact	Romsoft • 01-224.03.33 • www.romsoft.ro — Preţ: 134$

Safeway Office Kit

CALEA SIGURĂ SPRE O MICĂ REȚEA



Poate fi privită ca soluția "la pachet" ideală pentru realizarea unei mici rețele, acasă sau la serviciu, fără a mai face atâtea drumuri pe la diferite magazine pentru a cumpăra plăcile, switch-ul și cablurile aferente. Soluția este materializată prin kitul OFFICE-Kit de la SafeWay compus din 4 plăci de rețea, un switch de 5 porturi, alimentatorul aferent și 4 cabluri de conectare UTP categoria 5 a câte 8 metri fiecare. Plăcile de rețea au ca cip modelul RTL8139C de la Realtek cu suport Wake On Lan și o viteză de transmitere a datelor de 10/100Mbs. Switch-ul de asemenea are o viteză de 10/100Mbs cu posibilitatea de conectare în cascadă, dimensiunile sale fiind destul de mici pentru a putea fi instalat în locuri cât mai înguste. Prețul mai mic decât toate componentele cumpărate separat este un avantaj pentru cine dorește să își construiască o rețea de mici dimensiuni.

Detalii tehnice	4 plăci rețea 10/100Mb/s cu chipset Realtek RTL8139C cu funcție wake on lan • un switch de 5 porturi 10/100Mb/s • 4 cabluri conectare UTP de 8 m fiecare
Contact	UltraPRO • 01-211.70.90 • www.ultrapro.ro — Preț: 68.8$

Aiptek Pocket Cam

IEFTINĂ DAR CU MEMORII SDRAM



Această cameră foto digitală dispune de un senzor CCD de 1,3 Mega și este produsă de Aiptek, firmă înființată în anul 1997, lucru observabil și din calitatea redusă, lipsa de claritate și de contrast a imaginilor obținute. Are o greutate de doar 95g (fără baterii) și dimensiuni de 98mmx61mm x28mm. Funcționează cu două baterii R6, dispune de un ecran LCD de 3 digit și o memorie internă de 128MB SDRAM în care se pot stoca până la 40 de fotografii în format 1248x960 (24-bit), sau până la 180 fotografii la rezoluția de 640x480 (24-bit). Memoria fiind SDRAM, fotografiile se pierd în momentul în care aparatul nu mai este alimentat, lucru destul de neplăcut în situația în care rămânem fără baterii și nu avem un calculator disponibil în apropiere. Pachetul software este compus din MegaCam Manager, Ulead Video StudioSE, Ulead Photo Express 4.0SE, Ulead Photo Explorer 6.0, Ulead Cool 360, VideoLive Mail 4.0, NetMeeting 3.01. Camera se conectează la calculator printr-un cablu USB, iar transferul fișierelor se realizează foarte ușor prin intermediul software-ului propriu.

În timpul conectării la calculator camera se alimentează prin intermediul portului USB și poate fi folosită atât pentru realizarea de fotografii și fișiere video, cât și pe post de web-cam.

Detalii tehnice	1.3Mpixeli • 128Mb SDRAM • rezoluții fotografii: 640X480; 1248X960 • rezoluții video: 304X240; 624X480 • conectare USB • baterii R6
Contact	RomSoft • 01-224.03.33 • www.romsoft.ro — Preț: 77$

RICOH Caplio RR1

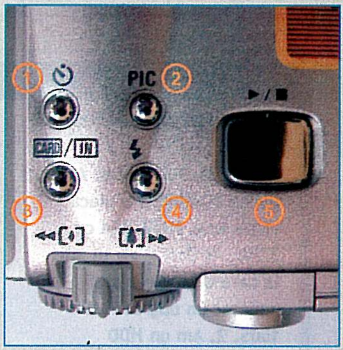
4.13MP ȘI DESIGN SPECTACULOS



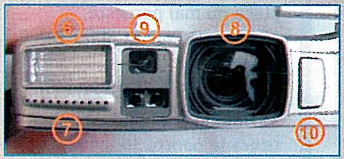
Camera digitală Caplio RR1 are un CCD de 4,13 Megapixeli și oferă trei moduri de operare: fotografii, video și audio. Are o greutate de 270g (fără baterii) și dimensiuni de 135x74x26mm. Caplio RR1 poate realiza fotografii la rezoluțiile de 2272x1704, 1120x840, 640x480, imagini text la rezoluțiile de 2272x1704, 1120x840 și capturi video la 288x216. Fotografiile pot fi realizate necomprimate (tif) sau comprimate (jpg): fin, normal și economic. Datorită unui mic difuzor încorporat, se beneficiază de sunet în timpul vizionării capturilor video. Este vândută cu un card Smart Media de 64MB, ce împreună cu memoria internă de 8MB, ne oferă destul loc pentru a stoca aproximativ 49 de fotografii la rezoluție maximă (2272x1704 pixeli modul Fin), 5 minute și 32 secunde, iar audio 136 de minute. Dispune de un zoom optic de 3x și un zoom digital de 3,6x și are un foarte interesant ecran LCD color de 2" (ce se rabatează și se poate roti). Acumulatorul, pe bază de lithium-ion, este în format propriu Ricoh și este inclus în pachet împreună cu un încărcător. Dacă achiziționați această cameră, ar fi bine să cumpărați și adaptorul (ce se livrează opțional), care permite alimentarea aparatului Caplio RR1 de la o sursă de 220V, deoarece, deși conectat la calculator pe portul USB, camera are nevoie de alimentare proprie pentru transferul datelor. Astfel puteți fi puși în imposibilitatea de a descărca imaginile pe calculator când acumulatorul se consumă. Este o cameră cu performanțe bune, cu un design original.



Panoul de comandă



1 - self-timer
2 - schimbare rezoluție
3 - schimbare tip memorie (intern/extern)
4 - setare blitz
5 - buton start



6 - blitz
7 - microfon
8 - lentile
9 - view finder
10 - buton secundar start



Butonul de pornit/oprit amplasat în mijlocul rotiței de schimbare a modului de lucru

Detalii tehnice	4.13Mpixeli • 1cm macro • zoom optic 3X • zoom digital 3.6 • memorie internă 8Mb • memorie externă 64Mb • conectare USB • rezoluție maximă 2272X1704
Contact	RomSoft • 01-224.03.33 • www.romsoft.ro — Preț: 691$

hardmail

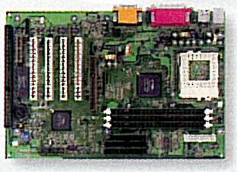
Soluția problemei tale

Dacă aveți probleme cu calculatorul sau simțiți pur și simplu că sistemul este pe cale să o ia razna, înainte să il condamnați la moarte, dați-ne un mesaj pe adresa hardmail@xtrempc.ro sau pe adresa redacției. Sunt mari șanse să avem calmantul potrivit.

hardmail@xtrempc.ro

• UPGRADE ŞI LA PLACA DE BAZĂ

Am cumpărat în februarie de la ABC Computers o placă de bază EPoX EP-3VBA (când am ajuns acolo vroiam să iau Soyo 7VBA133, dar mi-au spus că nu mai au, dar în schimb au o placă EPoX EP-3VBA care știe exact același lucru (chiar i-am întrebat dacă știe Intel Pentium3 la 1GHz și mi-au zis că "Da, cum să nu"). Eu am un procesor Intel Celeron 400MHz și urmăream să fac un upgrade la un Pentium3 la 750MHz, iar când am avut procesorul respectiv, am observat că nu merge. M-am uitat pe pagina de la EPoX, am făcut ultimul update de BIOS, dar tot degeaba. Ce mă sfătuiți să fac? HandrX



La adresa "ftp://ftp.epox.com/support/motherboard/cpu-support.pdf" vei găsi un document în format pdf cu procesoarele recomandate pentru toate plăcile EPoX, iar procesorul Pentium3 la 750MHz nu se află pe lista specificațiilor plăcii 3VBA. Referitor la Soyo 7VBA133, aceasta suportă FSB133MHz: Pentium III de la 533MHz până la 933MHz, FSB100MHz: Pentium III de la 500MHz până la 850MHz și pentru FSB66MHz: Celeron de la 400MHz până la 700MHz. Cât despre ABC Computers, este bine de știut că își cunosc produsele un pic mai puțin dect clienții lor.

• K6-2 ŞI OVERCLOCKING-UL

1. Sistemul meu este un AMD K6-2 la 450 MHz cu 192Mb RAM un GeForce2 MX200 (producător necunoscut), un hard la 4Gb și restul nu mai contează. Procesorul am încercat să-l overclockez schimbând multiplicatorul (de la 4.5x100 la 5x100), însă calculatorul se restarta la nesfârșit. Apoi am încercat să schimb frecvența FSB-ului (4.5x95 la 5x95) însă fără succes. Credeți că procesorul meu ar fi fost deja overclockat de când am cumpărat calculatorul sau nu merge să-l modific?



2. Placa video nu dispune de cooler, ci are un radiator. În timpul funcționării acesta se încălzește foarte tare. Credeți că este normal? Dinescu Mihai

1. Procesoarele din familia K6-2 sunt foarte slabe la capitolul overclocking. Dacă ai noroc cu un procesor mai reușit, poți face un salt de maximum 25MHz, dar nu vei simți o mare diferență în performanțe. Mai bine renunți la această practică cu astfel de procesoare.

2. Majoritatea plăcilor video GeForce ce dispun doar de un simplu radiator se încălzesc puternic, dacă vrei să îi scazi temperatura îi poți atașa un ventilator (mai ales dacă vrei să încerci un overcloking prin mărirea frecvenței chipset-ului plăcii video).

• UPGRADE AVANTAJOS

Am următorul sistem: AMD Duron 800MHz și o placă video Riva TNT2 M64 cu 32Mb. Aș dori și eu să știu la care dintre ele ar fi necesar un upgrade de 150$. 2. Am un HDD Seagate U5, 20Gb. Ați putea să-mi spuneți câte rotații are? 3. Dacă mărești frecvența procesorului cu ajutorul BIOS-ului, iar placa nu mai pornește, trebuie schimbată placa de bază? Alexandru

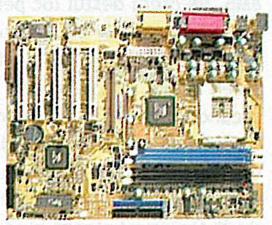
1) Dacă vrei să faci un upgrade pentru jocuri îți recomand un upgrade la placa video, dar dacă folosesti calculatorul mai mult în aplicații 2D sau office, un upgrade la procesor te avantajează mai mult.

2) HDD Seagate serie U5 de 20Gb are 5400 rpm și timpul de acces de 8,9ms.

3) Dacă placa nu pleacă în urma unui overckloking, procesorul este de vină deoarece nu suportă frecvența setată de tine.

• IDENTIFICARE DUPĂ BIOS

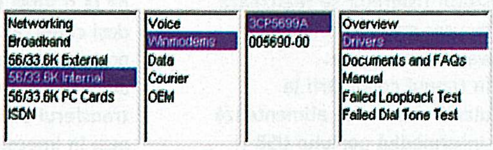
Am primit o placă de bază MATSONIC 8137C și mi s-a spus că este cu chipset KT266A. Poate puteți să-mi spuneți după BIOS ce chipset are? BIOS version 6.00 PG, BIOS release date 12 13 2001. Moroșan Mihai



MATSONIC 8137C are la bază chipsetul KT266A și poți să te convingi de acest lucru accesând site-ul producătorului la adresa: www.matsonic.com/ms8137c.htm, unde poți afla mai multe detalii despre această placă.

• DRIVERI RECENȚI

Am și eu un modem US ROBOTICS Internal 56.000/14.400, V90, pe care l-am cumpărat de la ABC Computers. Unde pot să găsesc cele mai noi drivere? Am căutat pe www.usr.com și www.3com (pe chip scrie 3Com) și nu prea am găsit.



Accesează adresa următoare www.usr.com/support/s-main-menu.asp. Alege din prima căsuță "56/33.6K Internal", din a doua "Winmodems", din a treia "3CP5699A" (codul modemului tău) iar din ultima căsuță selectezi "Drivers". Se va deschide o altă pagină de unde vei avea posibilitatea de a face download la driver-ul modemului tău, pentru sistemele de operare: Windows 95, Windows 95B/ Windows 98, Windows NT, Windows Me și Windows 2000.

• SERIOUS SAM TESTEAZĂ

Am și eu o întrebare: Cum aflați FSP-ul în Serious Sam Second Encounter?

Cozma Adrian - Onești



Pentru a realiza un test cu jocul Serious Sam se poate folosi și versiunea demo a acestuia. Procedura este următoarea: se apasă tasta tildă "~ " și se intră în mod consolă (la fel ca în cazul testului cu jocul Quake). În acest moment se tastează "dem_bprofile=1" și se apasă tasta "Esc" pentru a ieși din mod consolă. Se alege din meniu opțiunea " Demo" și apoi prima demonstrație ("Little Trouble"). După ce această demonstrație se termină se apasă din nou tasta tildă "~" și se pot citi rezultatele.

• VERSIUNEA BUNĂ

În ultimul număr al revistei, la pagina 32 în articolul ULTIMUL DRIVER, am constatat din comentariu ca fiind necesar să avem driveri recenți pentru placa de bază și cea video. Însă din articol mai reiese că nu toate versiunile mai noi sunt indicate, ci poate chiar unele mai vechi. Spun acestea deoarece eu am ca placă de bază: MSI 6330 cu chipset VIA KT 133A, iar ca placă video GeForce 256 DDR de la Leadtek. Acestea funcționează cu driveri originali de pe CD-urile venite odată cu ele, iar ca versiune pot spune că sunt vechi de cel puțin un an de când am cumpărat PC-ul. Care versiuni de driveri ar fi mai buni să îi descarc pe calculatorul meu (mă refer la VIA 4in1 și la nVidia Detonator). Menționez că am ca sistem de operare Windows 98SE.

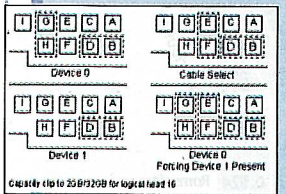
Emanuel Paraschivescu
București

Pentru placa de bază răspunsul este simplu: ultimii driveri oficiali aduc o performanță mai mare și o stabilitate mai bună. În cazul driverilor pentru plăcile video, problema este puțin mai complicată: optimizarea acestora se face pentru ultimile modele, cele mai vechi fiind dezavantajate. Soluția la această problemă este testarea cu diferite versiuni și alegerea celei mai bune pentru placa video respectivă.

• CAPACITATE PREA MARE

Am un sistem AMD K6-2 la 450 MHz, placa de bază cu chipset VIA MVP3, 128 Mb SDRAM și HDD Seagate Medalist 4,3Gb. Am achiziționat recent un HDD nou, un IBM Deskstar la 41,1Gb. Problema este că nu-l detectează. Introduc cablurile în el, pornesc calculatorul, intru în BIOS și dau IDE HDD Auto Detection. Zice "Detecting Primary Master..." și se-blochează. Nu merge nici ESC, doar Ctrl+Alt+Del! Atât am avut de spus, vă rog să-mi dați și mie un răspuns.

Andrei Ghiuru



Problema ta vine de la incapacitatea plăcii tale de bază de a recunoaște hard disk-uri ce au capacitate mai mare de 33,8Gb. Unele Hard disk-uri de 40Gb (de exemplu Seagate ST340810A) au o setare ce limitează capacitatea la 33,8Gb în vederea realizării unei compatibilități cu plăcile de bază mai vechi, dar prin aceasta se pierde diferența până la capacitatea lor reală. Pentru hard disk-urile IBM la adresa www.storage.ibm.com/hdd/support/download.htm# Installation" vei găsi un utilitar care te va ajuta să treci peste această limitare a BIOS-ului tău, iar la adresa http://www.storage.ibm.com/hdd/support/ dm2kwin.htm vei găsi instrucțiunile de instalare.

• ALEGEREA POTRIVITĂ

Aș dori să-mi spuneți dacă puteți care sunt diferențele dintre Radeon 8500LE și Radeon 8500: lățime de bandă, viteza GPU și memorii. Și aș mai avea o întrebare: ce îmi recomandați, un Radeon 8500 64DDR sau un Geforce3 Ti200 128Mb DDR?

Parfene Liviu



1. Radeon 8500LE este în esență tot Radeon 8500 și suportă toate specificațiile TRUFORM, HYPER Z II, SMARTSHADER, PIXEL TAPESTRY etc. și este compatibil DirectX 8.1. Frecvențele memoriei diferă, în ambele cazuri în funcție de producător: pentru Radeon 8500LE memoria între 180MHz și 250MHz, iar chipsetul 250MHz, pentru Radeon 8500 memoria între 250MHz și 300MHz, iar chipsetul între 250MHz și 275MHz. 2. Radeon 8500 a ieșit în unele teste mai bine decât GeForce3 Ti200 (apropiindu-se de performanțele unui GeForce3 Ti500), raportul preț/calitate fiind mai bun decât ATI. Decizia îți aparține.

TOPURI

PLĂCI DE BAZĂ - SOCKET A - MEMORIE DDRAM



După ce luna trecută soluțiile KT333 au preluat șefia clasamentului, de data aceasta ele se luptă pentru supremație. Gigabyte oferă iată o soluție cu dotări excelente și o performanță în jocuri de excepție.

Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
NOU 1	Gigabyte	GA-VRXP	1.496	113.2	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, CT5880, 4 USB, 4USB2.0, RAID	0.743	0.697	0.056	UltraPro
2	EPoX	8K3A	1.493	118	KT333	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB	0.724	0.761	0.008	Best Computers / Elsaco
3	ASUS	A7V333	1.490	maxim 145	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, CMI87385.1, 4 USB2.0, RAID	0.705	0.745	0.04	Senorg / Romsoft
NOU 4	Soltek	SL-75DRV5	1.488	maxim 115	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 4 USB	0.758	0.713	0.016	Best/ProCA/Romsoft/Viami
5	Abit	NV7-133R	1.474	135	nForce415	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, NVIDIA AC 5.1, 2 USB 2.0, Lan, S/PDif, RAID	0.689	0.737	0.048	Tape Computer
6	ASUS	A7N266	1.830	maxim 165	nForce420	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, NVIDIA AC 5.1, GeForce2 MX	1.131	1.237	0.8	Ager/ Romsoft
7	Jetway	V333DA	1.778	80	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB	1.115	1.238	0.4	UltraPro
8	Soltek	SL-75DRV4	1.758	95	KT266A	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	1.071	1.253	0.6	Viami / Proca / Romsoft
9	MSI	K7N420Pro	1.756	-	nForce420D	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, NVIDIA AC 5.1, 2 USB	1.055	1.221	0.9	-
NOU 10	Soltek	SL-75ERV	1.451	95	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	0.751	0.680	0.02	ProCA/Romsoft
11	Abit	NV7m	1.450	138	nForce420D	FSB 266, 1AGP/3PCI, PC2100, NVIDIA AC 5.1, GeForce2 MX, 4 USB, Lan	0.689	0.735	0.025	Tape Computer
12	DFI	AD73Pro	1.448	79	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	0.690	0.745	0.012	Tape Computer
13	Shuttle	AK35GTR	1.746	106	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, CMI8738, RAID, ATA133, 2 USB	1,055	1,223	0.8	ETA-2U
14	EPoX	8KHA+	1.737	90	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	1.063	1.248	0.5	Elsaco
15	ASUS	A7V266-E	1.735	171	KT266A	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, ATA100, CMI8738, RAID 0/1, 4 USB	1.073	1.165	0.8	Ager/ Romsoft
16	Gigabyte	GA-7DXR+	1.427	97.6	AMD761	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, CT5880, RAID ATA133, 6 (2xUSB 2.0)	0.649	0.729	0.048	UltraPro
17	EPoX	8KHAL+	1.710	94	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	1.045	1.222	0.4	Elsaco
18	Jetway	866AS Ultra	1.708	78.8	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	1.091	1.195	0.2	UltraPro
19	Abit	KR7A Raid	1.679	142	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, RAID 0/1/0+1 ATA133, 4 USB	1.046	1.086	0.8	Tape Computer / Sistec
NOU 20	Chaintech	CT-7VJDA	1.406	95	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR/1ACR, PC2100, ATA100, CMI8738, 2 USB	0.736	0.662	0.006	Asbis / Comrace
21	ECS	K7S6A	1.405	65	SiS745	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA100, 2 USB	0.669	0.732	0.004	Alliance / Blue Ridge
22	MSI	K7T266 Pro2	1.668	-	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, Raid 0/1, 6 USB	1.014	1.127	0.9	-
23	Leadtek	7350KDA	1.651	87	SiS735	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, Lan On Board, 2 USB	1.013	1.178	0.5	Skin Media
24	DFI	AD70-SR	1.619	92	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, AC97, RAID 0/1, 2 USB	1.015	1.067	0.7	Tape Computer
25	ASUS	A7A266-E	1.601	130.1	AliMagik1	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1AMR, PC2100/PC133, ATA133, CMI8738, 4 USB	1.003	1.096	0.5	Ager / Romsoft
26	ASUS	A7V266	1.599	128.6	KT266	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, ATA100, 4 USB	0.994	1.148	0.3	Ager / Romsoft
NOU 27	Matsonic	MS8137C+	1.361	54	KT266	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100/PC133, ATA100, AC97, 2 USB	0.732	0.624	0.004	ProCA
NOU 28	Asus	A7S333	1.333	77	SiS745	FSB 266, 1AGP/5PCI/1AMR, PC2700, ATA100, AC97, 4 USB	0.690	0.637	0.006	Romsoft / UltraPro
29	Transcend	TS-AKR4	1.582	95	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.996	1.132	0.2	ProVision
30	Totem	TM-S735MD	1.555	73	SiS735	FSB 266, 1AGP/5PCI/1AMR, PC2100/PC133, ATA100, AC97, 2 USB	0.979	1.112	0.2	ProVision
31	ECS	K7S5A	1.548	60	SiS735	FSB 266, 1AGP/5PCI/1AMR, PC2100/PC133, ATA100, AC97, 2 USB	0.962	1.110	0.3	Sistec
32	Acorp	7KT266A	1.542	73	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.976	1.083	0.3	Romsoft
33	Gigabyte	GA 7VTXH	1.518	maxim 105	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, CT5880, 2 USB	0.898	1.160	0.4	UltraPro / Tornado
34	ECS	K7VTA3	1.443	56.4	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.888	1.070	0.2	Sistec

DRIVE-URI DVD+RW



Deși Philips se dovedește momentan liderul inventatorilor, Ricoh este cel al producătorilor DVD+RW

Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Scriere DVD	Scriere CD	Rescriere CD	Citire DVD	Citire CD	Buffer	Intefață / Buffer Underrun / Tehnologii	Notă citire DVD	Notă citire CD	Notă scriere DVD	Notă scriere CD	Distribuitor
1	Ricoh	MP5120A-DP	1.662	456	2.4X	12X	10X	8X	32X	-	IDE / Just Link	0.372	0.353	0.412	0.524	Romsoft
2	Philips	DVD-RW208	1.661	N/E	2.4X	12X	10X	8X	32X	-	IDE / Seamless Link / Termo Balanced Writing	0.371	0.341	0.420	0.528	Best Computers
3	HP	dvd101i	1.647	N/E	2.4X	12X	10X	8X	32X	2Mb	IDE / Buffer Underrun protection	0.370	0.351	0.408	0.518	Distribuitorii HP

DRIVE-URI COMBO



Philips a găsit soluția ideală pentru îmbinarea unui drive DVD cu unul CD-RW.

Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Citire DVD	Citire CD	Scriere CD	Rescriere CD	Buffer		Notă citire DVD	Notă citire CD	Notă scriere CD	Distribuitor
1	Philips	RWDV1600	1.270	122	12X	40X	16X	10X	-	IDE / Seamless Link / Termo Balanced Writing	0.439	0.383	0.448	Blue Ridge
2	LG	GCC-4120B	1.148	156	8X	32X	12X	8X	2Mb	IDE / ExacLink	0.370	0.355	0.442	UltraPro

TOPURI

PLĂCI DE BAZĂ - PENTIUM 4 - MEMORIE DDRAM



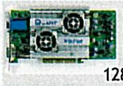
Un SiS645 foarte bine implementat și nimic mai mult nu a fost necesar pentru a obține primul loc. Performanțele sunt însă susținute și de un sunet de calitate și conector S/PDif in/out

	1	Abit	SD7-533	1.576	113	SIS645	FSB 400, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA100, CMI87386ch, 2 USB, S/PDif	0.738	0.818	0.02	Tape Computer
NOU	2	Gigabyte	GA-8SIML	1.569	92.4	SiS650	FSB 400, 1AGP/3PCI/1CNR, PC2700, ATA100, ALC201A, RAID, 2USB, video S3	0.784	0.769	0.016	UltraPro
NOU	3	Soltek	SI-85DRS2	1.549	97	SiS645	FSB 400, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA100, AC97, 2 USB	0.777	0.764	0.08	ProCA / Romsoft
	4	ASUS	P4B266	1.662	maxim 138.6	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI87386ch, S/PDif	0.985	1.254	0.5	Ager / Romsoft / UltraPro
	5	MSI	645 Ultra	1.517	-	SIS645	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA100, AC97, 2 USB	0.745	0.763	0.008	-
NOU	6	Chaintech	CT-8BJD	1.493	N/E	i845D	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI8738, 2 USB	0.730	0.755	0.008	Asbis / Comrace
	7	MSI	845 Ultra-AR	1.653	-	i845D	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI87386ch, 4 USB	0.957	1.197	0.8	-
	8	Gigabyte	GA-8SRX	1.482	85.6	SIS645	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2700, ATA100, CT5880, 2 USB	0.748	0.725	0.008	UltraPro
	9	EPoX	4BDA2+	1.648	137.2	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 4 USB	0,989	1,159	0,8	Elsaco
	10	ASUS	P4S333	1.620	maxim 113	SIS645	FSB 400, 1AGP/6PCI/1ACR, PC2700, ATA100, CMI8738, 2 USB	0,971	1,219	0.4	Ager / UltraPro
	11	Jetway	S446	1.615	81.9	SIS645	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA100, 4 USB	0.968	1.274	0.1	UltraPro
	12	Transcend	TS-ABR4/NR	1.576	127	i845D	FSB 400, 1AGP Pro/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2USB, Lan 10/100	0.871	1.249	0.8	ProVision
	13	Gigabyte	GA-8IRX	1.494	106	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CT5880, 4 USB, Dual Bios, 128DDR	0.833	1.202	0.6	Tornado / UltraPro
NOU	14	Soltek	SI-85MIV-L	1.461	96.5	P4M266	FSB 400, 1AGP/3PCI, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	0.718	0.735	0.008	ProCA / Romsoft
NOU	15	Soltek	SI-85DRB	1.461	117	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CT5880, 2 USB	0.738	0.711	0.012	ProCA / Romsoft
	16	Intel	D845BG	1.459	140	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, 2 USB, AC97, Lan	0.717	0.722	0.02	ElkoTech
	17	DFI	NB70-SC	1.461	118	i845D	FSB 400, 1AGP/4PCI/1CNR, PC2100, ATA100, 2 USB	0.862	1.158	0.2	Tape Computer
	18	Abit	BD7-Raid	1.450	149	i845D	FSB 400, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, 2 USB, AC97, RAID	0.705	0.725	0.02	Tape Computer
NOU	19	Epox	4SDA	1.446	99.5	SIS645	FSB 400, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA100, 2 USB, AC97	0.722	0.717	0.008	Best Computers

* Notele subliniate cu roșu nu sunt compatibile cu cele subliniate cu mov și bleu (note finale și parțiale), fiind realizate cu un set suplimentar de benchmark-uri
* Prețurile notate cu N/E presupun că distribuitorul nu deține temporar sau definitiv acel produs pe stoc

TOPURI

PLĂCI VIDEO

Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Caracteristici	Performanțe joc	Dotări	Distribuitor (D) / Ofertant (O)	
1	Leadtek	WinFast A250Ultra	2.066	415	Titanium 4600	 Chipset-ul GeForce4 Titanium4600 a adus încă o dată NVIDIA pe primul loc în topul performanței. Adăugați 2 ventilatoare și un radiator cât o zi de post și aveți rețeta. 128Mb DDR, 3.8 ns, chip/mem: 300/650 MHz, TV-Out, DVI	2.046	0.02	Best / UltraPro	(D)
2	Asus	V8460Ultra	2.056	456	Titanium 4600	128Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 300/650 MHz, TV-Out, DVI	2.046	0.01	Romsoft	(D)
NOU 3	Chaintech	GT61	2.040	N/E	Titanium 4600	128Mb DDR, 2.8 ns, chip/mem: 300/650 MHz, TV-Out, DVI	2.020	0.02	Asbis / Comrace	(D)
NOU 4	Gainward	PowerPackTi4600	2.036	389	Titanium 4600	128Mb DDR, 2.8 ns, chip/mem: 300/650 MHz, TV-Out, DVI, Bundle	2.006	0.03	Romsoft / UltraPro / Caro	(D)
5	Leadtek	WinFast A250	1.956	310	Titanium 4400	128Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 275/550 MHz, TV-Out, DVI	1.936	0.02	Skin Media	(O)
NOU 6	Gainward	PowerPackTi4400	1.890	318	Titanium 4400	128Mb DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/550 MHz, TV-Out, DVI	1.865	0.025	Romsoft / UltraPro / Caro	(D)
7	Gainward	GeForce3 Titanium500	1.515	233	Titanium 500	128Mb DDR, 3.8ns, chip/mem: 240/500MHz, TV-Out, DVI	1.500	0.015	Caro Group	(D)
8	Leadtek	WinFast Titanium 500	1.730	225	Titanium 500	64Mb DDR, 3.8 ns, chip/mem: 240/500MHz, TVOut, DVI, 2joc.	1.710	0.02	Best / UltraPro	(O)
NOU 9	Sapphire	Radeon8500LE	1.437	158	Radeon8500LE	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI	1.727	0.01	Best Computers	(O)
10	Abit	Siluro GF3 Vio	1.574	267	GeForce3	64Mb DDR, chip/mem: 200/460MHz, TV-Out, DVI	1.559	0.015	Tape Computer	(D)
11	Hercules	3DProphet8500 All-in-One	1.315	350	Radeon8500LE	64Mb DDR, 4 ns, TV/FM Tuner, TV-Out, Video In, DVI	1.285	0.03	Ubisoft	(D)
12	Leadtek	WinFast Titanium 200	1.510	160	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz, TV-Out, DVI, 2 jocuri	1.495	0.015	Skin Media	(D)
13	Abit	Siluro Ti200	1.305	160	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz, TV-Out, DVI	1.290	0.015	Tape Computer	(D)
14	Creative	GeForce3 Titanium 200	1.509	-	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz, TV-Out, DVI	1.494	0.015	-	-
15	Gigabyte	Thundra GF3200	1.500	N/E	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz, TV-Out, DVI	1.485	0.015	Tornado	(D)
16	Inno3D	Tornado GF3 Titanium200	1.478	229	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz	1.478	0	Best Computers	(O)
NOU 17	Gainward	PowerPack MX460	1.250	166	GeForce4 MX460	64Mb DDR, 3.6 ns, chip/mem: 300/550 MHz, TV-Out, DVI	1.225	0.025	Romsoft / UltraPro / Caro	(D)
18	Leadtek	WinFast A170DDR	1.434	123	GeForce4 MX440	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 275/400 MHz, TV-Out, WinFox 2.0	1.424	0.01	Skin Media	(D)
NOU 19	Chaintech	G441	1.132	N/E	GeForce4 MX440	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 275/400 MHz, TV-Out	1.117	0.015	Asbis / Comrace	(D)
20	Abit	Siluro MX440	1.129	119	GeForce4 MX440	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 275/400 MHz, TV-Out	1.128	0.01	Tape Computer	(D)
21	Gainward	GeForce4 MX440	1.125	114	GeForce4 MX440	64Mb DDR, 5 ns, chip/mem: 275/400 MHz, TV-Out	1.120	0.005	Caro Group	(D)
NOU 22	Asus	V8170	1.121	118	GeForce4 MX440	64Mb DDR, 5 ns, chip/mem: 275/400 MHz, TV-Out	1.111	0.01	Romsoft / UltraPro	(D)
23	ASUS	V7700 Ti32	1.288	110	Titanium	32Mb DDR, 5 ns, chip/mem: 250/400 MHz, TV-Out, SVideo Out, 2 joc.	1.273	0.015	Ager	(D)
24	ProLink	PixelView GeForce2 Ti64	1.273	102	Titanium	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 250/400 MHz	1.273	0	Ager	(D)
25	Leadtek	WinFast A170	0.758	97	GeForce4 MX420	64Mb SDR, 5 ns, chip/mem: 200/166 MHz	0.748	0.01	Best / UltraPro	(O)
26	Gigabyte	Radeon7000 Pro	0.606	58	Radeon VE	64Mb SDR, 6 ns, chip/mem: 155/155 MHz, TV-Out	0.601	0.005	UltraPro	(D)

*Notele subliniate cu roșu nu sunt compatibile cu cele subliniate cu mov și bleu (note finale și parțiale), fiind realizate cu un set suplimentar de benchmark-uri
*Prețurile notate cu N/E presupun că distribuitorul nu are temporar sau definitiv acel produs pe stoc



hobby

grafică, editare audio-video, programare, sisteme de operare, Internet

grafică

editare audio

CUNOAŞTE-ŢI PROPRIUL WINDOWS

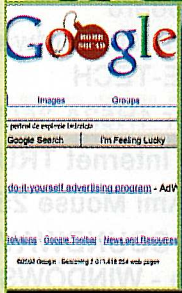
Dacă primiţi un e-mail cu instrucţiuni detaliate privind eliminarea virusului jdbgmgr.exe din Windows, nu vă apucaţi să le urmaţi. Acest avertisment poate părea hilar, însă au fost foarte mulţi cei care au căzut în capcana unei noi păcăleli de pe Internet, similară cu mai vechea poveste a lui sulfnbk.exe.

În principiu, e-mail-ul în cauză avertizează că virusul jdbgmgr.exe nu poate fi detectat de nici un antivirus şi trebuie îndepărtat manual, altfel la 14 zile după infectare, vă va şterge toate fişierele. Nu este nici pe departe adevărat. Jdbgmgr.exe este un fişier de sistem obişnuit, mai precis Microsoft Debugger Register pentru Java, iar ştergerea lui poate duce la numeroase probleme legate de funcţionarea Java Virtual Machine şi implicit de denaturarea navigării pe Internet.

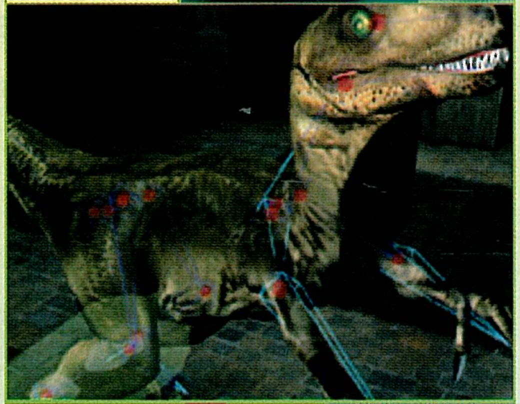
Logica pe care o urmează promotorii unei astfel de farse este clară: ei intenţionează să sancţioneze nepriceperea utilizatorilor de calculatoare mai naivi, aducându-le PC-urile în stare de inoperabilitate.

Am fi putut să tragem şi noi un semnal de alarmă, prefăcându-ne îngrijoraţi de faptul că astfel de e-mail-uri capcană cresc confuzia şi vulnerabilitatea vizavi de adevăraţii viruşi. Dar am fi ipocriţi dacă am face asta. Chiar dacă nu suntem de acord cu practicile de gherilă pe care le folosesc aceşti partizani underground, credem că ele sunt un mod de a forţa publicul să se autoeduce în domeniu. Oricât de brutal ar suna, credem că cei care îşi şterg fişierul respectiv primesc o lecţie foarte bună de viitor.



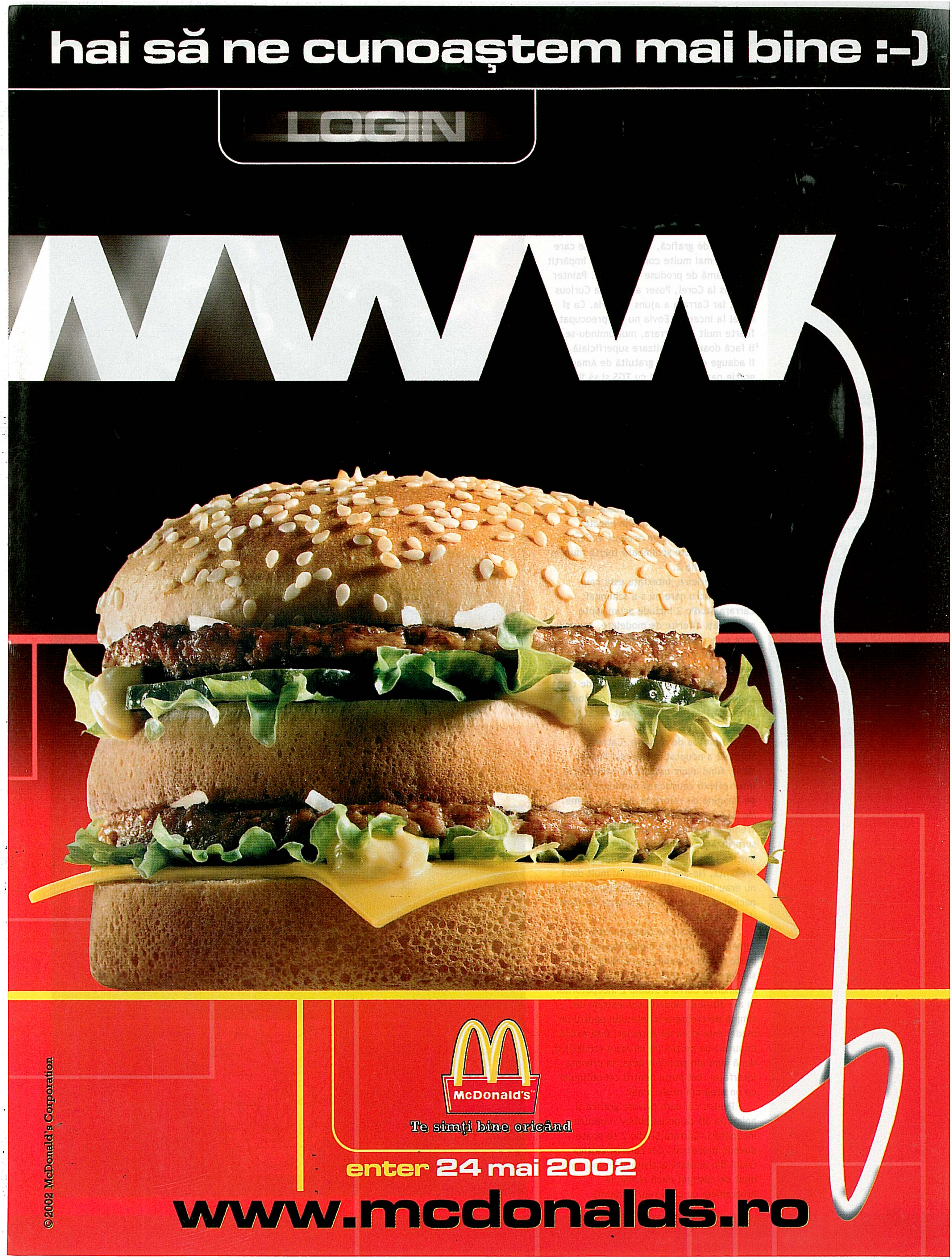












hai să ne cunoaştem mai bine :-)
LOGIN
www
McDonald's
Te simţi bine oricând
enter 24 mai 2002
www.mcdonalds.ro
© 2002 McDonald's Corporation

Carrara Studio 2

7 feluri de modelare

DUPĂ ce MetaCreations a renunţat la producţia de software de grafică, împrăştiindu-se care încotro, mai multe companii şi-au împărţit fosta gamă de produse de succes. Painter a ajuns la Corel, Poser a ajuns la Curious Labs, iar Carrara a ajuns la Eovia. Ca şi Corel la început, Eovia nu s-a preocupat foarte mult de Carrara, mulţumindu-se să îi facă doar o actualizare superficială, să îi adauge o versiune gratuită de Amapi 3D, graţie parteneriatului cu TGS şi să îl redenumească în Carrara Studio.

Carrara vine dintr-o familie cunoscută, având ca părinţi Raydream şi Infini-D, două programe bunicele, cu interfeţe intuitive, dar nu foarte eficiente. Utilizatorii erau tentaţi să se joace cu ele, însă în cele din urmă erau frustraţi de durata mare de timp necesară pentru a crea o scenă complexă şi de modul încâlcit de lucru. Din păcate, interfaţa a rămas cam aceeaşi în Carrara Studio şi nu este schimbată foarte mult în Carrara Studio 2.

Din fericire, interfaţa este cam singurul lucru care nu s-a schimbat. Carrara Studio 2 include acum şapte modalităţi diferite de modelare, singurul care este ceva mai original fiind cel bazat pe metasfere. Modelarea NURBS este deservită de Amapi 3D (un program de altfel foarte bun), iar modelarea de text şi de teren sunt incluse destul de abuziv în enumerare, fiind mai mult decât banale.

Pe partea de randare, Carrara Studio 2 a adoptat standardul Photon Maps, fiind acum capabil de radiozitate, interreflexii caustice şi iluminare bazată pe imagine de referinţă şi pe sky dome. Modul Cartoon, tot mai întâlnit în ultima vreme este şi el prezent, cu efecte surprinzător de bune, iar efecte gen motion blur şi depth of field fac act de prezenţă. Ne-am fi mirat mai mult dacă nu erau incluse, implementarea lor într-un pachet de modelare şi animaţie 3D fiind deja o rutină.

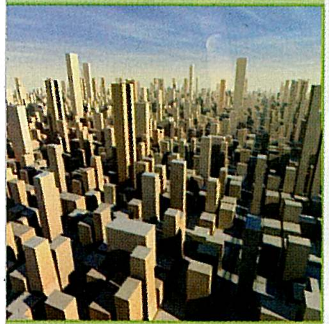
Printre lucrurile bune pe care le-am remarcat se numără biblioteca enormă, cu peste 900 de modele predefinite, sute de shadere, scene şi tutoriale explicative, ce recomandă Carrara Studio 2 începătorilor în ale 3D-ului. Modalitatea extrem de simplă de creare a scheletului pentru un model este şi ea de apreciat, însă există minusuri pe partea de viteză a randării şi, după cum am pomenit deja, în privinţa interfeţei, cel puţin pentru cei obişnuiţi cu un program profesional.

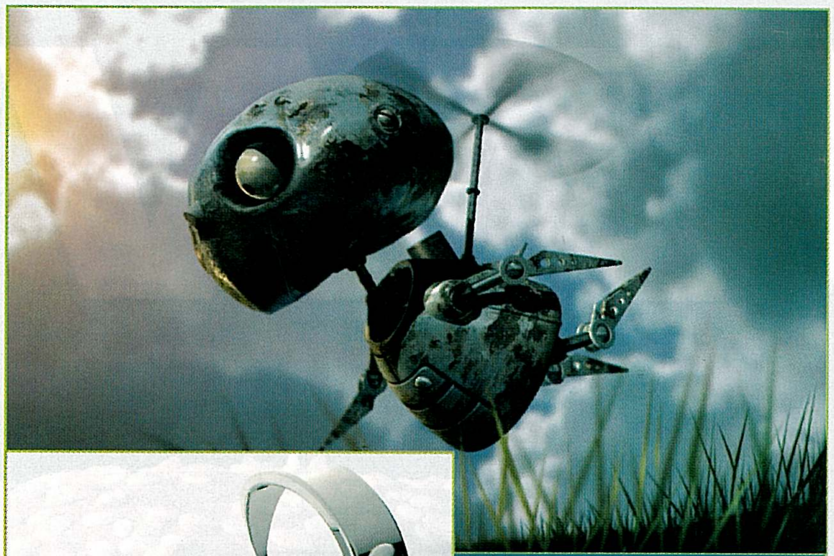
Pentru cei care privesc grafica şi animaţia 3D ca pe un hobby şi pentru începători, Carrara Studio 2 se poate dovedi interesant. Cei care îşi câştigă traiul din această activitate au însă mai mult de câştigat dacă rămân la programele cu care s-au obişnuit.

DETALII

- Nume: Carrara Studio
- Versiune: 2
- Producător: Eovia
- Web: -
- Distribuitor: N/A
- Procesor: Pentium III 500MHz
- Memorie: 128Mb
- HDD: 500Mb
- Video: DirectX 16Mb

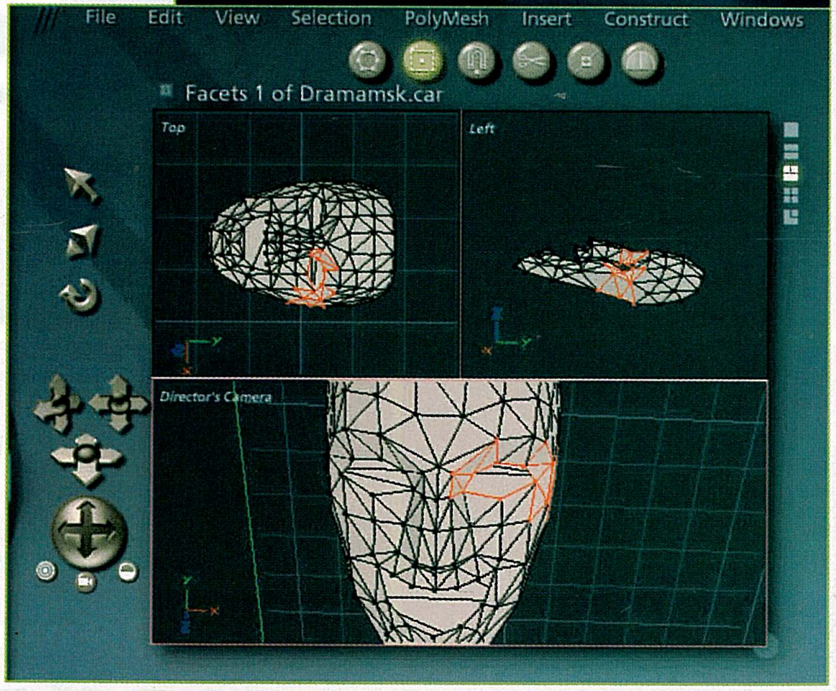
VERDICT: 8/10











Discreet Plasma

O schimbare de direcţie fără prea multe noutăţi

LINIA de produse "înflăcărate" ale Discreet, după *inferno, *flame, *flint, *combustion, *fire, *smoke şi mai noul 3D Studio Max 4.2 cu nume de cod *magma, continuă cu *plasma, o soluţie de 3D design pentru web. Acest subiect îi roade destul de mult pe producătorii de pachete de grafică în ultima vreme, şi cel mai notabil exemplu este Macromedia Director 8.5, care promovează agresiv Shockwave 3D ca viitorul standard de grafică şi animaţie în trei dimensiuni pe Internet.

ACEEAŞI MĂRIE, CU ALTĂ PĂLĂRIE

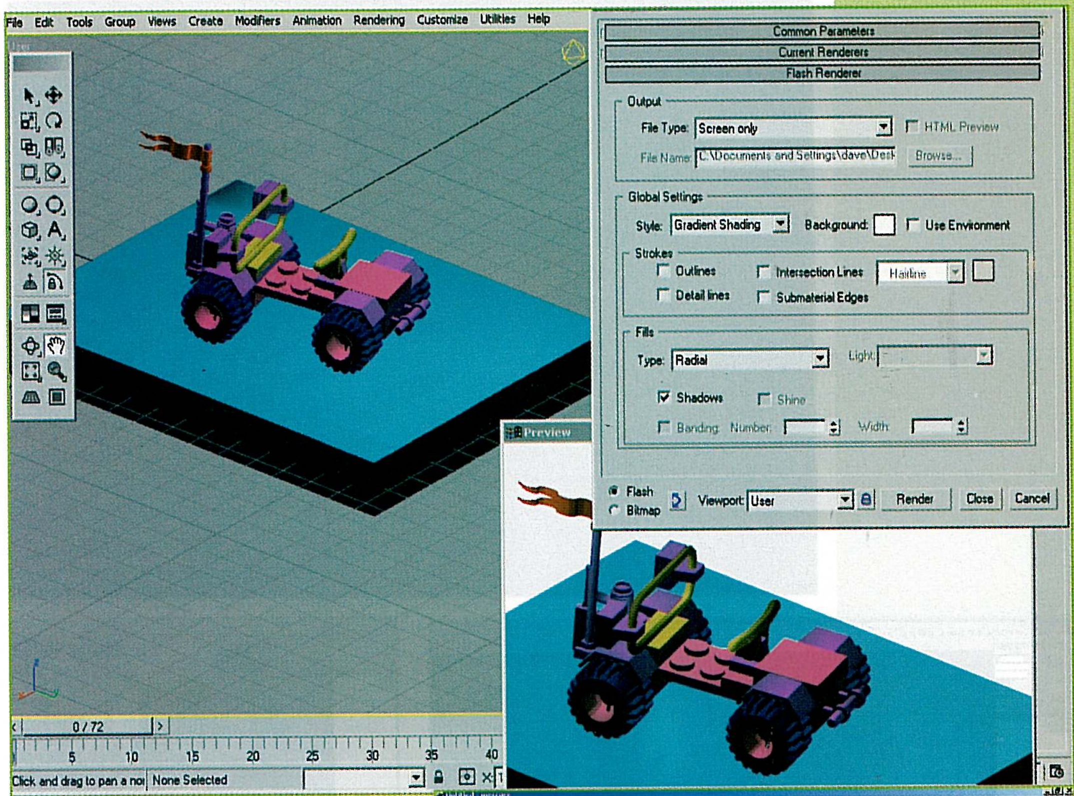
Surprinzător sau nu, Plasma este în mare parte similar cu 3D Studio Max 4.2, tehnologia de bază fiind aceeaşi. Evident, o parte din opţiunile avansate ale acestuia lipsesc şi în locul lor puteţi găsi altele, adaptate la mediul online. Plasma poate încărca fişiere .3ds şi .max, dar nu poate salva decât ca .p3d. Utilizatorii de 3D Max pot beneficia de facilităţile Plasma prin intermediul unor plugin-uri ce permit randarea în format vectorial pentru Flash şi Shockwave 3D pentru Director. Formatul .p3d nu este însă suportat de 3D Studio Max.

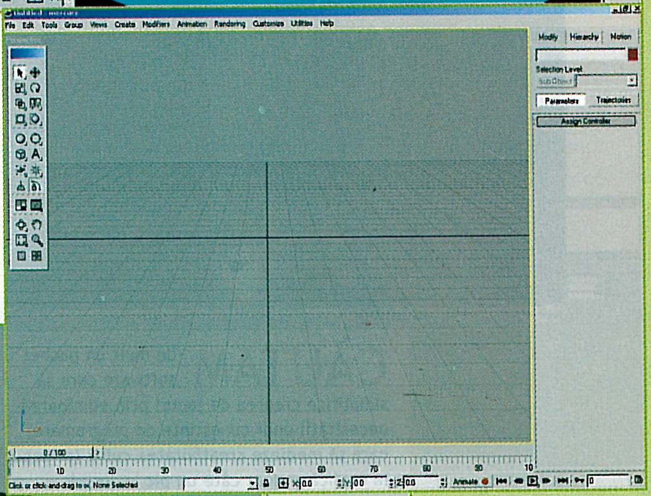
FUNCŢIONALITATE

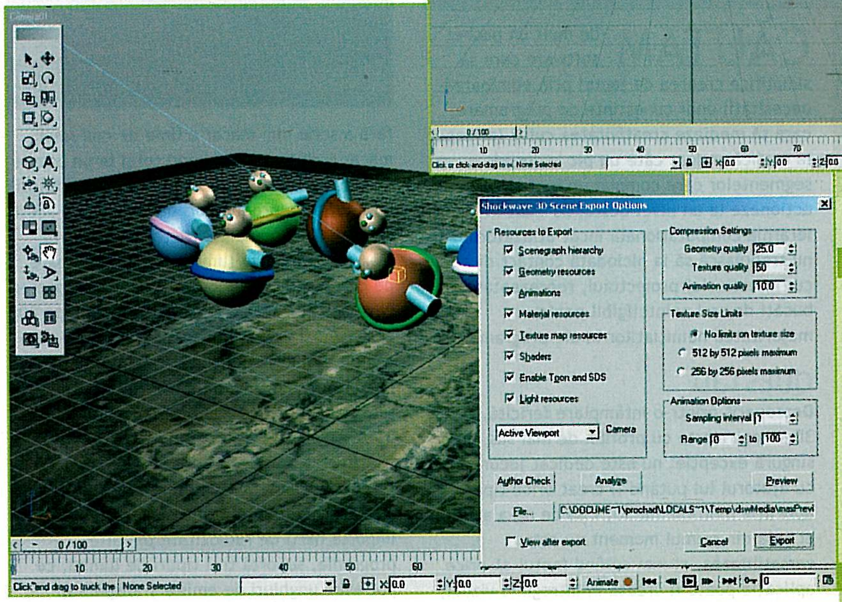
Plasma se laudă cu cel mai performant motor de randare pentru Flash de pe piaţă, ce are printre caracteristici umbre intersectabile, shadere cartoon, animaţii ale fill-urilor lineare şi radiale şi rate superioare de compresie a animaţiei finale. Mai multe sisteme de particule sunt dedicate generării de efecte speciale, iar integrarea cu sistemul de bibliotecă din Flash face ca fişierele editate în Plasma să fie imediat actualizate în Flash MX. Mai mult, folosind sistemul XREF împrumutat din 3D Studio Max, web designerii pot lucra cu scene sursă şi scene shared, schimbările din scena sursă propagându-se în toate instanţele ei. Prin suportul complet pentru sistemul de skinning pentru schelet din Shockwave 3D, plasma permite crearea de animaţii umane complexe, nu doar mişcări robotice bazate pe rotaţii de încheieturi. Iar includerea sistemului de dinamică real time de la Havok permite şi acomodarea cu motorul de efecte fizice din Shockwave 3D, o opţiune ce va fi folosită foarte mult în viitoarele jocuri 3D bazate pe Shockwave.

CONCLUZIE

Principalele avantaje sunt strânsa legătură dintre Plasma şi produsele Macromedia, respectiv Director şi Flash, şi focusul pe crearea de interfeţe 2D şi 3D pentru web. Spre deosebire de modulul Maya RTK (Real Time Kit), care are nevoie de Maya pentru a funcţiona şi cuprinde şi diferite opţiuni de multimedia authoring, Plasma este stand-alone şi nu încalcă piaţa Director, cu care de altfel colaborează foarte bine, oferind doar conţinutul pentru prezentările create cu programul de la Macromedia. Momentan însă, animaţiile generate se mişcă foarte prost, sărind cadre, şi sunt depăşite de creaţii 2D mai inspirate. Poate că peste câţiva ani animaţiile 3D vor fi în vogă pe Internet, însă în momentul de faţă acest domeniu este încă în faza de început.







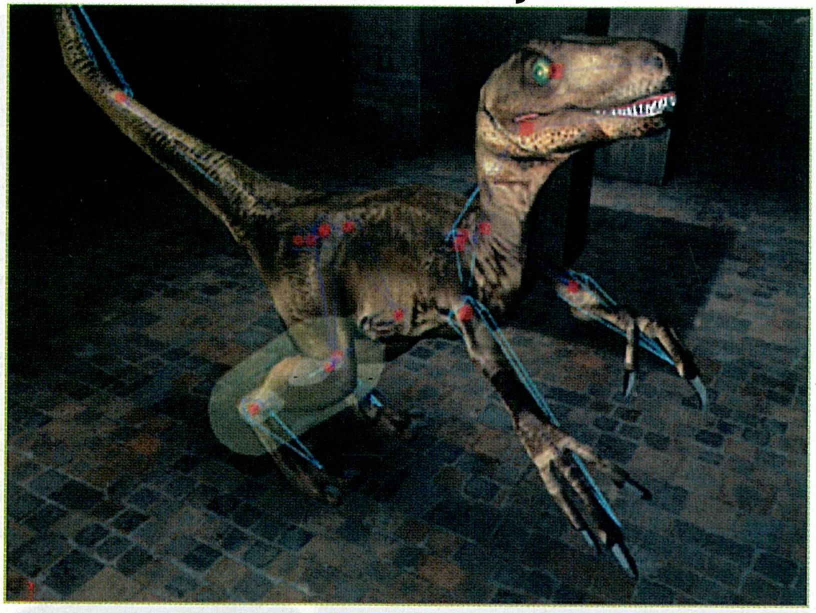
DETALII

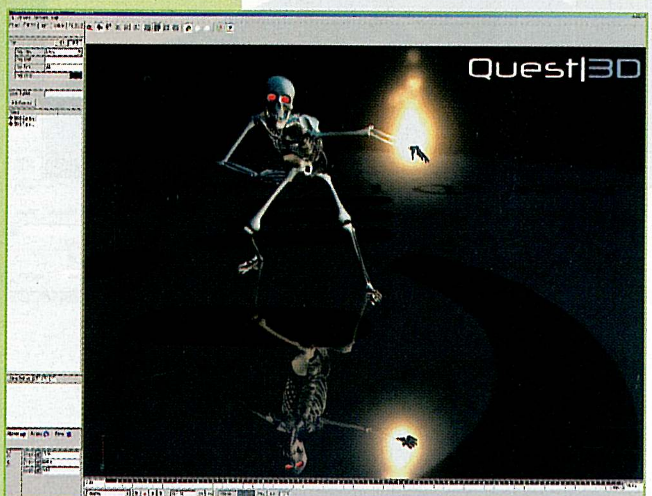
- Nume: Discreet Plasma
- Versiune: 1
- Producător: Discreet
- Web: www.discreet.com
- Distribuitor: N/A
- Procesor: Pentium III 500MHz
- Memorie: 128Mb (swap 300Mb+)
- HDD: 300Mb
- Video: DirectX 16Mb
- Preţ: -

VERDICT: 8/10

QUEST 3D

NVIDIA susţine crearea de jocuri









CĂUTAM de mult un pachet software care să simplifice crearea de jocuri prin eliminarea necesităţii unor cunoştinţe de programare, care să medieze creativitatea cuiva (priceput la grafică şi doar câte un pic la restul segmentelor care compun un joc) şi care să acţioneze la un nivel destul de înalt în ierarhia computaţională încât utilizatorul să nu trebuiască să ia niciodată contact direct cu "intestinele" proiectului, reprezentate de bucăţi de cod neinteligibil pentru majoritatea neiniţiaţilor în ale programării.

QUEST3D

Descoperit printr-o întâmplare fericită, Quest 3D se potriveşte cu profilul de mai sus, cu o singură excepţie: nu este dedicat jocurilor, cu ajutorul lui putând fi creat orice tip de aplicaţie multimedia 3D. Însă ce ne-a atras la-el încă din primul moment nu este versatilitatea, ci mai curând faptul că orice aplicaţie poate fi creată în întregime vizual, fără a scrie nici măcar o linie de cod (nici măcar scripting), reducând totul la un puzzle de tipul "conectaţi punctele", pentru a folosi o metaforă a producătorilor. Comparaţi acest lucru cu Macromedia Director 8.5, în care manualul de Lingo (limbajul de programare pe care trebuie să îl cunoaşteţi pentru a crea ceva cât de cât mai avansat) are aproape 800 de pagini şi veţi fi convinşi că Quest 3D este o soluţie mult mai viabilă pentru orice prezentare multimedia. Singurul avantaj al Director 8.5 este posibilitatea ca Shockwave 3D să devină un standard pe Internet.

În rest, motorul 3D nici nu se compară cu cel din Quest 3D, care are posibilitatea de a folosi simultan multiple camere, poate importa hărţi de radiozitate din alte programe, suportă trei tipuri de lumini, ce pot avea unghiuri de emisie şi dispersie configurabilă. Să nu mai vorbim de sistemul de particule performant, meşe deformabile ce pot fi animate la nivel de vertex, reflexii, ceaţă, umbre, iluminare dinamică şi suport complet pentru toate efectele şi caracteristicile din DirectX 8. În plus, Quest 3D are numeroase opţiuni pentru sunet, control şi AI. Puteţi face streaming mp3, puteţi poziţiona sunetele în spaţiul 3D cu efecte de tip doppler sau ocluziune, puteţi ascunde cursorul, îl puteţi schimba, îl puteţi face să lumineze scena sau să lase urme şi puteţi controla efectul rotiţei de scroll (dacă există).

După cum am mai spus, toată editarea se face vizual, pe bază de ierarhii schematice cu componente interconectate ce interacţionează între ele, iar orice schimbare pe care o faceţi are efect în timp real asupra proiectului multimedia. Asta nu înseamnă că lucrul cu programul este complet intuitiv. Dimpotrivă, doar prin experimentare repetată, eventual cu ajutorul manualului (tipărit) veţi putea înţelege procesul de lucru propriu-zis şi puteţi încerca să creaţi noi macro-uri (combinaţii de componente).

AVANTAJE FINALE

Utilizatorii de Quest 3D îşi pot publica aplicaţiile sub formă de screensavere, de executabile şi de aplicaţii streaming pe web, fără să plătească producătorilor altceva decât preţul programului (aproape 800 de dolari, destul de piperat pentru noi românii, dar mai mult decât rezonabil pentru ceea ce oferă). Există şi o versiune non comercială cu numeroase limitări, care costă doar 79$. Toate update-urile sunt gratuite, iar utilizatorii înregistraţi pot cere introducerea de noi opţiuni, având destul de multe şanse de a fi ascultaţi.

CONCURS

Pentru a promova utilizarea caracteristicilor dedicate graficii 3D real-time de pe plăcile de ultimă generaţie, ACT3D, producătorii Quest 3D, au pus la punct un parteneriat împreună cu NVIDIA şi revista 3D World şi au lansat un concurs de grafică 3D deschis oricui este interesat, indiferent de naţionalitate. Lucrările pot fi trimise până la data de 18 iunie la adresa http://www.quest3d.com/contest/upload.htm şi vor fi judecate de un juriu competent pe baza următoarelor criterii: calitate, originalitate, folosirea ingenioasă de real-time-shaders, poziţionare audio spaţială şi interactivitate. Chiar dacă nu vă pasionează concursul, tot merită să vă implicaţi, pentru că versiunea specială de Quest 3D pentru concurs este doar time-limited şi permite salvarea proiectelor (chiar cu un watermark pe imagini). Pentru mai multe detalii (îndrumări, premii), vizitaţi pagina http://www.quest3d.com/contest/index.htm

DETALII

- Nume: Quest 3D
- Producător: ACT3D
- Distribuitor: N/A
- Publisher: N/A
- Procesor: PentiumII 450MHz
- Memorie: 64Mb
- HDD: 75Mb
- Video: OpenGL 16Mb

VERDICT: 8/10



1 - Aurel Manea - "Image"



2 - Cosma Luchian - "My computer"



3 - Gică Popescu - "Trandafir"



3 - Gică Popescu - "Rouă"



2 - Cosma Luchian - "Razor"

GX Galerii Xtreme

Singura expoziţie offline care găzduieşte creaţiile tale

1

Aurel Manea

O imagine cu iluminare globală, realizată într-o lună de muncă, câteva ore de lucru pe zi şi randată în V-Ray în doar 5 minute. Cu texturi ceva mai detaliate, ar fi putut fi excelentă. Aşa are aerul unui "work-in-progress", însă este mai bună decât multe lucrări finalizate pe care le primim. Sugerăm să mai lucrezi la ea şi să ne trimiţi o versiune îmbunătăţită.

2

Cosma Luchian

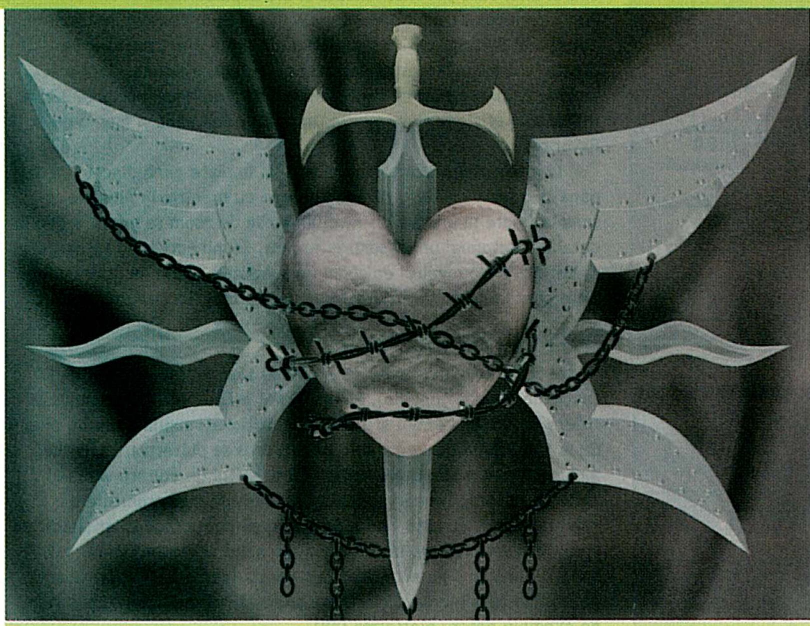
Deşi am un aparat de bărbierit identic ca model cu cel realizat de tine (asta dacă ai vrut să-l imiţi pe cel original) pot garanta că are o formă care seamănă mult mai puţin cu un tub decât ce privesc acum. Calculatorul realizat (în cazul în care din nou ai dorit să îl imiţi pe al tău) este probabil bine realizat, deşi monitorul arată destul de simplist în realizare. Utilizarea reflexiei este complet nedorită, reuşind să îţi distragă atenţia de la ideea principală stând să te întrebi unde porneşte calculatorul şi unde se termină.



4 - Ionuț Ispas - "Base"



4 - Ionuț Ispas - "Cargo"



5 - Leonard Cristian - "Heart"



6 - Viper - "Fatty and Tinny"



6 - Viper - "Saturdaynitecow"

Gică Popescu
gipo@pcnet.ro

Dl. Gică Popescu ne-a telefonat la redacție, îngrijorat că nu ne-au plăcut imaginile dumnealui și de aceea nu le-am publicat. Vrem să remediem greșeala și să anunțăm, că, dimpotrivă, imaginile pe care ni le-a trimis ne plac foarte mult. Sunt puțini cei care încearcă să se distanțeze de aspectul artificial, specific imaginilor generate pe computer și să imprime unele trăsături artistice creațiilor 3D. Doar o problemă de programare a făcut ca imaginile să nu apară mai de mult și vi le prezentăm acum cu scuzele de rigoare pentru întârziere. Autorul a realizat un tutorial pentru imaginea cu trandafirul, tutorial pe care îl puteți găsi la adresa www.digimedia.ro

Ispas Ionuț - doar_grasanul@yahoo.com

Două imagini bune, dar care trădează defecte specifice amatorilor. Să nu se supere autorul pe noi, căci în acest domeniu, în afară de o elită de profesioniști, marea masă sunt amatori mai mult sau mai puțin inspirați. Prima imagine este iluminată nepotrivit (și sperăm să nu iasă și mai întunecată decât este la tipar), iar cea de-a doua suferă din cauza unei reflectivități mult prea mari a apei și a cromului de pe mașină.

Cristian Leonard
un4giving@hotmail.com

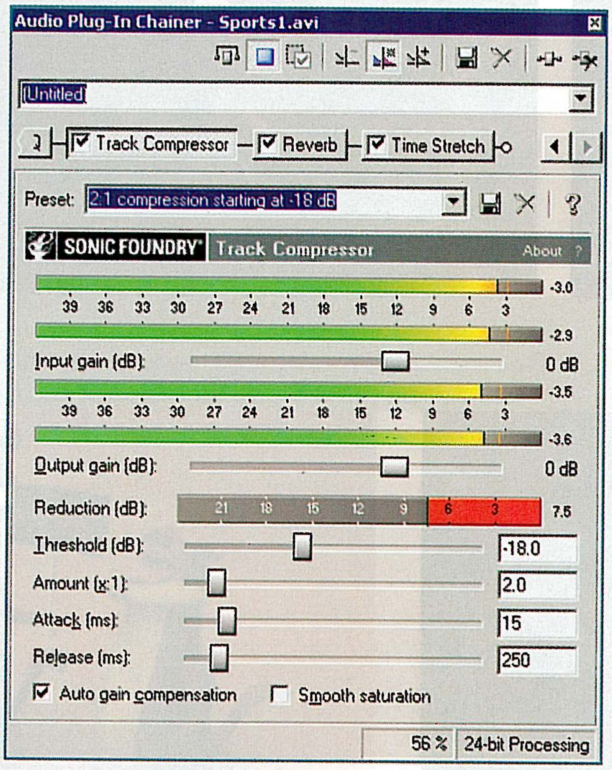
Imaginea a fost realizată în 3DS Max 4.2 cu postprelucrare în Photoshop. Interesantă realizare, însă părerea noastră este că dacă te-ai fi chinuit puțin, ai fi putut să creezi imaginea doar în Photoshop, folosind ingenios mai multe filtre. Pune mai mult accent pe 3D-ul din titlul 3D Studio Max, că altfel degeaba îl mai folosești.

Viper - fita@xnet.ro

Imagini excelente, mai ales cele două cu personaje animate. Mărturisesc că cea cu vaca a devenit pentru o vreme wallpaper pe calculatorul meu, nefiind detronată decât la apariția unui nou poster cu Britney's Pears. Prietenii știu de ce. Am aprecia dacă ne-ai trimite măcar o dată numele complet, câteva detalii despre calculatorul pe care lucrezi și procesul de concepere a imaginilor.
Mai așteptăm noutăți de la tine.

Sound Forge 6.0

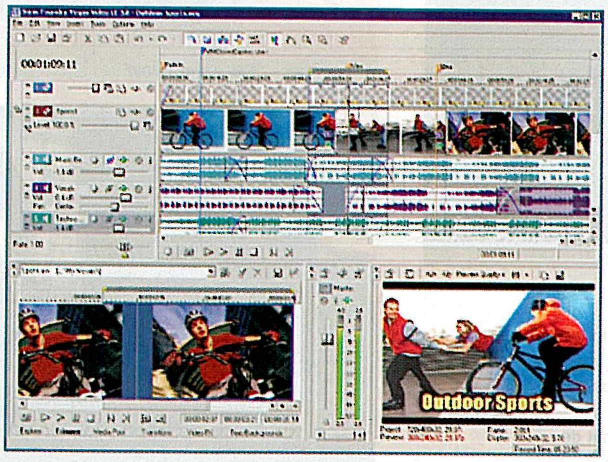
Ascultă sunetul vitezei



DETALII

- Nume: Sound Forge
- Versiune: 6.0
- Producător: Sonic Foundry
- Web: www.sonicfoundry.com
- Distribuitor: N/A
- Procesor: Pentium III 500MHz
- Memorie: 128Mb
- HDD: 30Mb (+300Mb swap)
- Video: 4Mb
- Preț: 500$

VERDICT: 9/10



A TRECUT aproape un an de la Sound Forge 5.0 și nu ne așteptam ca în acest timp Sonic Foundry să stea degeaba. Cu toate acestea apariția versiunii 6.0 ne-a surprins prin multitudinea de opțiuni noi, majoritatea de o utilitate ce nu poate fi negată.

MAI RAPID CA NICIODATĂ

Sound Forge 6.0 este comercializat sub sloganul "Ascultă sunetul vitezei" și capacitățile programului susțin din plin această afirmație puțin cam metaforică. Primele două dintre noile caracteristici sunt cel mai ușor de înțeles: editare audio non-distructivă și randare multitasking în background. Prima, și cea mai importantă, se traduce într-o relație de independență între mostra de sunet pe care se lucrează și produsul final, astfel încât puteți să reveniți la început sau în orice punct al editării, chiar și fără să fi salvat proiectul. Majoritatea operațiunilor se procesează din acest motiv mult mai repede, pe un sistem mediu fiind practic instantanee. Cea de-a doua opțiune este și mai clară, însă dedicată celor care beneficiază de procesoare și unități HDD mai rapide: practic, în timp ce programul procesează în fundal schimbările pe care le-ați aplicat unui fișier editat anterior, puteți deja să editați un altul, mărind viteza de lucru și eficiența totală.

Suportul pentru fișiere 32biți/64 biți - în virgulă mobilă/192khz poate părea o problemă minoră pentru cei care privesc domeniul editării audio doar ca hobby, însă pentru profesioniști, diferența de calitate a sunetului și "rezoluție" audio este considerabilă. Puteți chiar înregistra fișiere pe 32 biți dacă hardware-ul audio din PC vă permite.

INTERFAȚA CU UTILIZATORUL

Ferestrele "plutitoare" din interfața programului pot fi acum ancorate în panouri tabulate, prin suprapunerea lor economisindu-se spațiu, în timp ce ele sunt la fel de accesibile ca mai înainte prin intermediul tab-urilor. Componența barelor de butoane și ordinea acestora în cadrul unei bare pot fi schimbate și ele după dorință.

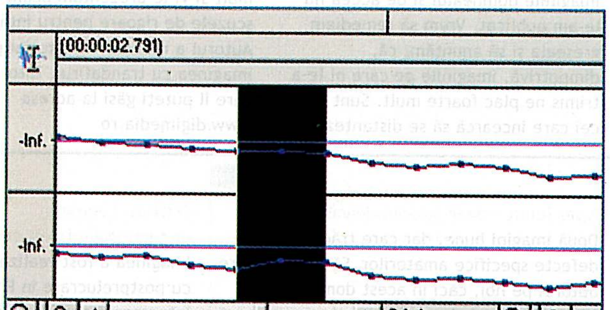
Prin intermediul modului Modeless Audio Plug-in Chainer, utilizatorii pot căuta, selecta, aplica și previzualiza orice efect sau lanț de efecte în oricare fereastră deschisă de editare a datelor, fără a închide Chainer-ul iar cu noul manager de plug-in-uri pot organiza și utiliza mai eficient plug-in-urile DirectX, având până și meniu de Favorites.

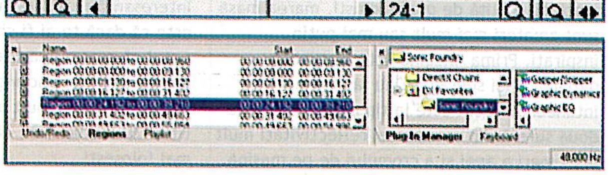
Limitele zoom-ului temporal au fost împinse până dincolo de 1:1 până la o scală de 24:1, făcând editarea cu precizie la nivel de sample floare la ureche. La nivelul maxim de zoom se poate vedea în detaliu "anatomia" undei sonore. În plus, Sound Forge 6.0 vă permite să definiți două niveluri de zoom personalizat, astfel încât programul să se poată adapta la dimensiunile monitorului fiecărui utilizator.

INTERCONEXIUNI

Sound Forge 6.0 vă permite să importați și să editați fișiere QuickTime (video și audio), WMA și WMV, ba poate chiar deschide și fișiere în format MPEG 1 și 2, dacă achiziționați suplimentar un plugin de la firma Main Concept (deh, orice bonus se plătește). Pachetul include și o versiune lite a Vegas Video, softul de editare video al celor de la Sonic Foundry, pentru a vă permite o sincronizare a fișierelor audio cu cele video. Sound Forge poate face chiar și editare video la nivel primitiv, în sensul de rescalare și deinterlacing. Suportul pentru fișiere ce depășesc 4 Gb a fost implementat tocmai pentru cei care lucrează cu fișiere audio și video de mari dimensiuni, de exemplu pentru platforma DVD.

Există și un demo, care din păcate este schilodit de o mulțime de limitări: în primul rând nu permite salvarea, apoi extragerea de melodii de pe CD-uri și scrierea de CD-uri cu muzică sunt blocate, și în cele din urmă înregistrarea și redarea fișierelor de sunet sunt limitate la 2 minute. Dar suntem siguri că odată ce au încercat varianta demonstrativă, pasionații de editare audio își vor dori versiunea completă.





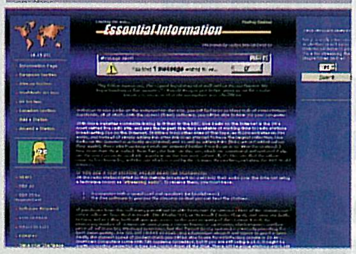
Xplorer Xtrem

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

MEDIA ONLINE

Stații radio

http://www.live-radio.net



Nu toate posturile pe care le găsiți sub eticheta de "radio online" au și transmisii live, indiferent de format. Pentru a face o filtrare cât de cât echitabilă, aveți nevoie de un portal cum este Live Radio. Aici găsiți împărțite pe criteriu geografic toate posturile de radio ce transmit live pe Internet. Pagina de informare ascunde câteva informații pe care merită să le citiți, cum ar fi cea că Brazilia, Rusia, Polonia și Thailanda sunt printre cele mai nesigure în ceea ce privește continuitatea transmisiei, indiferent de unde se conectează ascultătorii. Asta spune ceva și despre calitatea serviciilor Internet din țările respective, credem noi.

Oricum, în cadrul secțiunii Europa/ România, s-ar putea să găsiți câteva posturi de care nu știați, cum ar fi Radio E-manet (doar pe Internet) din Brașov.

Stații TV

http://www.movie-list.com/



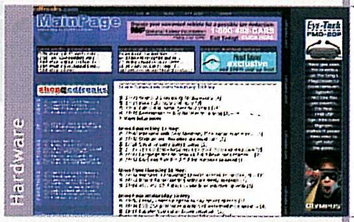
Dacă nu puteți să vedeți întregi filme în regim streaming (și sunt puțini cei care pot), nu disperați. Încă mai există o șansă. Vizitați Movie List și puteți găsi aici numeroase trailere care vă pot lămuri dacă filmul pe care doriți să îl vedeți merită sau nu efortul de a vă duce până la cinematograf (sau de a face rost de el pe DVD sau în format DivX). Unele dintre ele necesită transfer în regim streaming, însă majoritatea pot fi transferate cu orice manager de download-uri. Mai toate sunt disponibile la trei dimensiuni/calități: minim, mediu și mare. De aici puteți lua trailerele pentru mult așteptatul "Matrix Reloaded", pentru viitorul film cu James Bond, "Die Another Day" sau pentru parodia după filmele cu spioni Austin Powers 3: Goldfinger.

Recomandări pe categorii



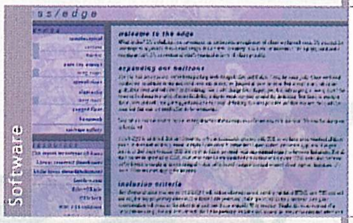
http://www.onion.com/

"Ceapa" nu este nici pe departe cea mai bună sursă de știri a Americii. Mai curând cea mai amuzantă, și sperăm că nu sunteți dispuși să credeți că fabulațiile prezentate de ei pe post de știri sunt adevărate. Ar fi grav dacă lucrurile ar sta așa, pentru că The Onion, glorifică banalul potențial ("Violențele din conflictul israeliano-palestinian îi fac unui bărbat poftă de falafel) și satirizează realitatea ("Autostrada suspendată Canada-Mexic a fost în sfârșit terminată").



http://www.cdfreaks.com/

Autointitulat "cea mai mare comunitate online ce se preocupă de CD-uri și DVD-uri", site-ul CD-Freaks oferă prezentări ale celor mai noi produse din acest segment de piață, explicații extensive pentru concepte mai mult sau mai puțin uzuale din domeniu (RAW, TLA, ATIP, Sub-Channel Data), demonstrații tehnice de schimbare de BIOS sau de transformare a unei unități în alta prin permutarea unor componente și, bineînțeles, multe, multe știri.



http://www.meyerweb.com/eric/css/edge/

Cei interesați de programarea HTML și de designul web nu trebuie să treacă această pagină cu vederea. Aici puteți învăța câte ceva despre CSS (cascading style sheets), ultimul răcnet în materie de design web dinamic. Porțiuni de cod utile, bug-uri și evitarea lor, faimosul layout cu trei coloane centrat în pagină, pe care toți vor să îl realizeze și puțini știu cum, toate aceastea le puteți găsi în cadrul acestui site, precum și link-uri către alte resurse utile.



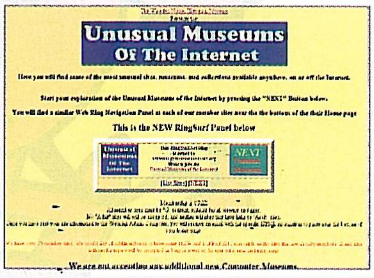
http://www.centerfleet.com/

Nu foarte cunoscut, site-ul Center Fleet este gazda unor jocuri online foarte interesante, cum este simulatorul spațial Wormhole și Avalanche, un joc de tetris online asemănător cu Netris, doar că mult mai avansat grafic și cu numeroase opțiuni interesante. Majoritatea jocurilor sunt clone ale unor titluri cunoscute (Asteroids, Snake, Arcanoid), dar sunt interesante și mai ales multiplayer. Ce este mai important, nu trebuie să plătiți nimic pentru a vă putea juca fiind necesar doar un scurt proces de înscriere.

De la cititori pentru cititori

www.unusualmuseums.org

Silvian Rădulescu (arkon23@yahoo.com) ne sugerează să navigăm către www.unusualmuseums.org/, un portal care deschide drumul spre o mulțime de muzee și colecții online din întreaga lume, ce au o singură caracteristică comună: sunt neobișnuite, ușor ciudate sau de-a dreptul bizare. De la bani de lemn la hârtie igienică, de la cutii de trabucuri la pixuri promoționale, de la opere de artă din banane la costume și obiecte de recuzită de la Hollywood. Toate aceste obiecte se regăsesc în cele peste 75 de site-uri ce fac parte din acest portal unic.



Navigare la întâmplare

www.shadowness.com



Dacă vreți să adunați o colecție de wallpaper-uri cu adevărat spectaculoase, vizitați http://www.shadowness.com. Creatorii din spatele site-ului reușesc să combine măiestria în Photoshop cu unele cunoștințe de bază de 3D Studio Max, dând naștere unor imagini care vă vor lăsa cu gura căscată, complexe, greu de integrat la prima vedere într-o structură coerentă, dar foarte atractive, mult mai apropiate de artă decât randările perfecte pe care le vedeți pe site-urile dedicate graficii 3D. Secțiunea de tutoriale dezvăluie câteva dintre trucurile simple, dar eficiente folosite pentru realizarea unora dintre imagini. În același gen, puteți încerca site-urile http://www.deviantart.com, http://pixelcatalyst.plastiqueweb.com/main.html sau http://www.desktopimp.com/

BOMBA GOOGLE

Arma secretă a nemulţumiţilor de pe Internet

CA multe alte aşa-zise invenţii născute din ideea de a combate rutina (vă mai aduceţi aminte de Googlewhacking, jocul trăznit de care aminteam în editorialul rubricii Hobby în numărul trecut?) "bomba Google" a fost descoperită mai mult din întâmplare, ca un soi de păcăleală întârziată de 1 Aprilie. Ce este ea? Este un truc ce scurtcircuitează procesul de ierarhizare al paginilor, profitând de o slăbiciune a "maşinăriei" Google. Un lucru bun este că, din fericire, bomba Google nu prea poate fi utilizată comercial.

Adam Mathes, un utilizator de Internet ca oricare altul, doar că puţin mai perceptiv, a fost cel care a descoperit slăbiciunea renumitului motor de căutare. "Google este unic între motoarele de căutare prin faptul că, pe lângă faptul că îţi arată paginile ce conţin exact cuvântul/cuvintele căutate de tine, îţi mai arată ocazional şi pagini care nu au cuvintele pe care le cauţi, dar sunt menţionate ca link în legătură cu respectivele cuvinte", a sesizat Mathes. În final, concluzia lui a fost că "datorită puterii de percepţie a Internetului ca mediu, ceea ce spui despre o pagină devine mai important decât conţinutul paginii respective".

"Construcţia" unei bombe Google este foarte simplă. Să zicem că vreţi să legaţi site-ul Star Wars de expresia "telenovelă SF" (ipotetic, fireşte). Tot ce trebuie să faceţi este să inseraţi într-una din paginile de pe site-ul vostru următoarea secvenţă de cod "Vizionaţi aceasta telenovela SF pe riscul vostru" şi să vă înscrieţi site-ul în baza de date a Google. Fireşte, nu este de ajuns ca o singură persoană să facă acest lucru. Însă dacă veţi convinge câteva zeci sau sute de persoane să facă acelaşi lucru (şi să îşi actualizeze des site-ul, pentru că Google acordă mai multă importanţă site-urilor actualizate mai des), atunci efectul va deveni vizibil: ori de câte ori cineva va căuta sintagma "telenovelă SF", prima pagină care va fi găsită, va fi pagina Star Wars: Attack of the Clones.

Mai vechiul inamic al Google (a se vedea numărul trecut al revistei), Biserica Scientologică, a creat chiar o megabombă Google: a cumpărat numeroase domenii, a creat link-uri de la unele la altele, şi de la ele către Biserica Scientologică. Google este neputincios în faţa unei astfel de manevre.

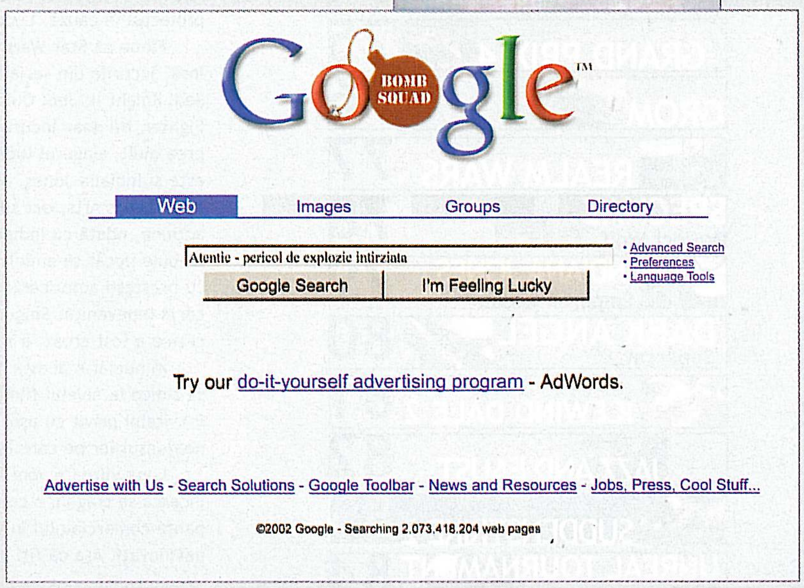
Problema este că dincolo de utilizarea în scopuri ironice, bomba Google are şi potenţial comercial. Pentru o firmă este mai ieftin teoretic să plătească 5$ la 1000 de site-uri care să ascundă bombe Google, decât să plătească pentru programul publicitar Adwords promovat de Google. Cum ar fi ca o firmă oarecare să ascundă în numeroase pagini un cod gen "Cel mai bun " salam" pe care l-am mincat vreodata"? Rezultatul ar fi că cei care caută "salam" vor ajunge cu certitudine pe pagina "Salam de Sibiu". Visul de obiectivitate al Google s-ar duce pe apa Sâmbetei.

Premisele există: un american pe nume Tony Pierce a vândut o bombă Google pe e-Bay pentru suma de 15,50$. Link-ul către site-ul câştigătorului licitaţiei a fost legat de cuvintele "sexiest man alive" timp de o lună, pe prima pagină a site-ului lui Tony Pierce.

Un scop mai lăudabil ar fi cel justiţiar, prin pedepsirea unor persoane sau instituţii. Un exemplu posibil ar fi "Ne-am săturat de astfel de tarife exorbitante pentru telefonia fixă".

Este etic, nu este etic? Vor apărea în viitor "terorişti" înarmaţi cu bombe Google şi echipe speciale de "dezamorsare"? Rămâne de văzut. Aşteptăm părerile voastre pe adresa redacţiei şi pe forumul nostru.





jocuri

ghidează-te după singurele prezentări care contează

feature

primaimpresie

prezentări

FILMELE ŞI JOCURILE VIDEO

Să stăm drepţi şi să cugetăm strâmb: deşi istoria legăturilor dintre filme şi jocurile video este lungă şi alambicată, ultimele tendinţe nu sunt foarte favorabile acestui tip de interacţiuni transmediatice. În momentul când aud de un film bazat pe un joc sau de un joc bazat pe un film, majoritatea gamerilor şi cinefililor sunt cuprinşi de premoniţii sumbre, nu foarte favorabile pentru proiectul în cauză. Lucrurile nu au stat întotdeauna aşa.

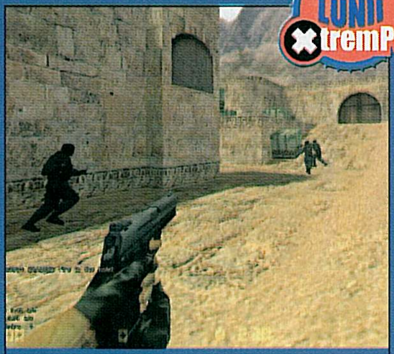
Filme ca Star Wars şi Tron au dat naştere unor jocuri foarte populare la vremea lor. În prezent însă, jocurile din seria Star Wars sunt purtate înainte doar de renumele seriei. Excepţie face doar Jedi Knight II: Jedi Outcast, care poate fi aşezat cu mândrie pe acelaşi raft cu X-Wing vs Tie Fighter. Nu doar jocurile, ci şi ultimele două episoade din serie au un gust fad, de gumă mestecată prea mult, singurul lucru care le mai scoate din banal fiind efectele speciale. În aceeaşi situaţie este şi Indiana Jones. Jocurile de aventură bazate pe film au fost excelente, create în perioada de aur a Lucas Arts, dar subiectul şi-a cam pierdut farmecul când a început să fie folosit şi în genul de acţiune, odată cu Indiana Jones and The Infernal Machine. Pe partea eşecurilor cinematografice, nu trebuie decât să amintim de Tomb Rider şi Resident Evil, două concepţii comercialiste model ghiveci cu prestaţii actoriceşti scremute, schiloade de intrigă, ce se sprijină pe succesul jocurilor ca pe o cârjă binevenită. Singurul film care a reuşit performanţa de a se ridica la nivelul jocului pe baza căruia a fost creat, a fost în opinia noastră primul Mortal Kombat.

În numărul acesta de revistă, inculpat este Die Hard Nakatomi Plaza, un joc care nu reuşeşte să se ridice la nivelul filmului, chiar dacă nu este chiar un eşec total. Problema este că el va fi inevitabil privit cu uşor dispreţ atât de fanii filmului cât şi de pasionaţii de FPS-uri din cauza neajunsurilor pe care le are.

Luna viitoare vom face o analiză extensivă a întregii istorii comune a filmelor şi jocurilor şi vom încerca să tragem o concluzie asupra motivelor pentru care cele două arte au luat-o la vale pe panta comercialului în ultima vreme, lăsând în urmă hibrizi siniştri ce bântuie coşmarele fanilor nevinovaţi. Aşa că fiţi cu ochii pe noi...

CounterStrike 1.4

JOCUL LUNII XtremPC



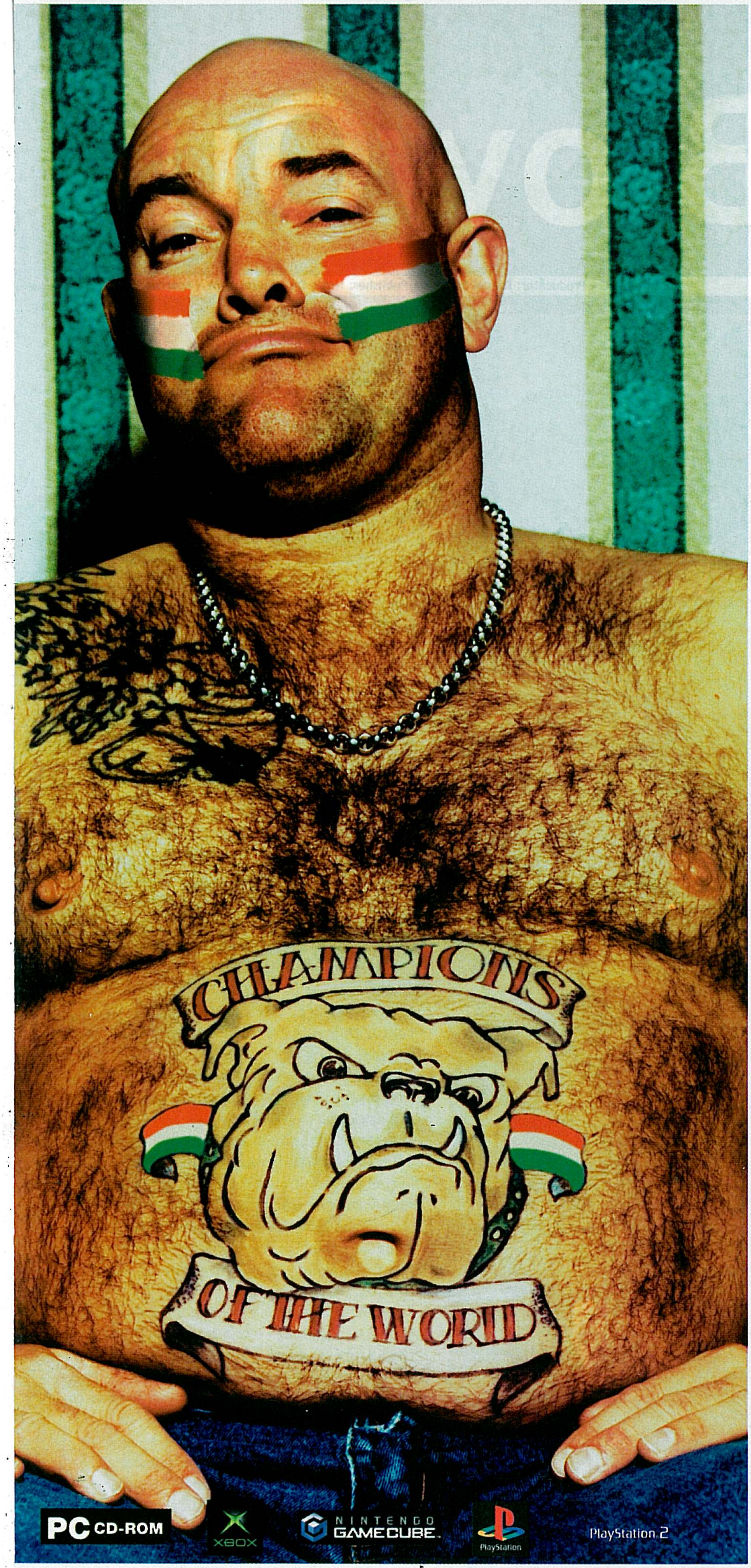
Deşi va mai dura ceva timp până ce această versiune va fi acceptată de marele public şi la nivel de competiţie, ea este cea mai bună de până acum, în ciuda câtorva mici neajunsuri.

Misterul Realităţii 3D

JOCUL LUNII XtremPC



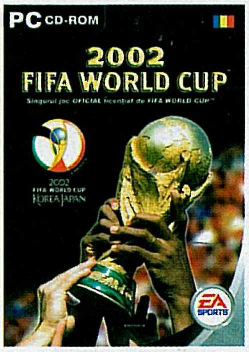
Vă recomandăm luna aceasta, în cazul în care nu sunteţi fan CounterStrike sau al Morrowind-ului tocmai apărut, să luaţi o pauză privind jocurile. A venit vara, este cald afară, practicarea unui sport real va avea rezultate reconfortante.



DOAR TU POŢI PREVENI ASTA



JOACĂ SINGURUL JOC OFICIAL AL FIFA WORLD CUP 2002. CU TOATE ECHIPELE, JUCĂTORII, ŞI PE TOATE STADIOANELE. VEI CÂŞTIGA PENTRU ECHIPA FAVORITĂ. ALTFEL...



26.5 USD

Preţul nu include TVA

Joc parţial localizat în limba română

2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

EA SPORTS

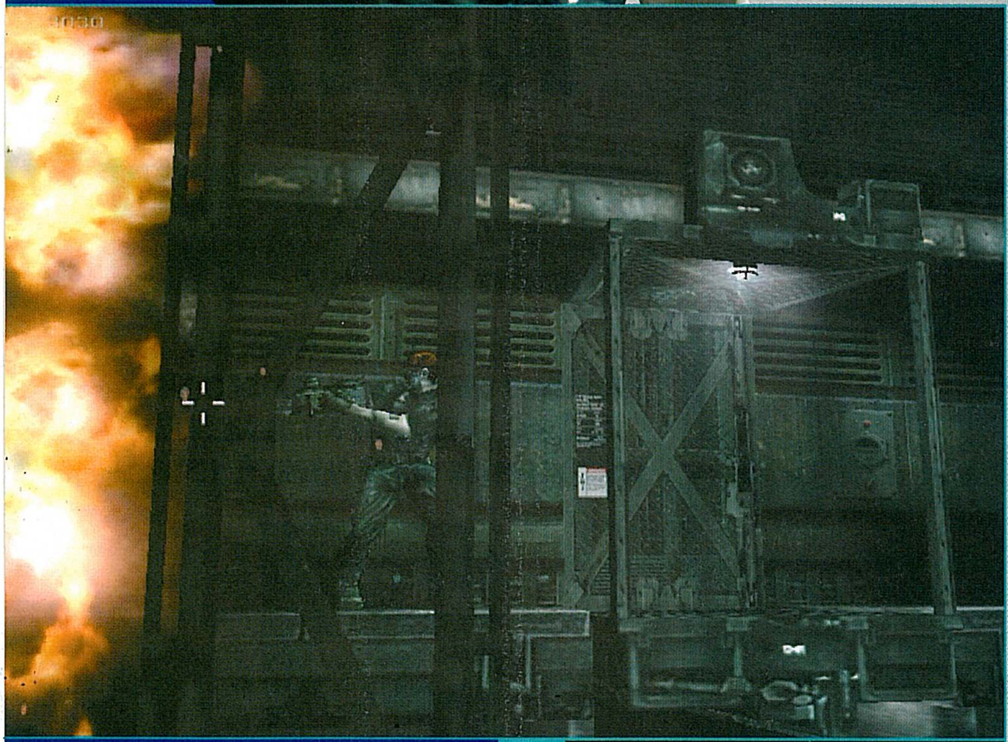
it's in the game

Joc distribuit în România de Best Distribution SRL:
tel/fax:01-345.55.05/06/07, e-mail: info@bestcomputers.ro
www.gameshop.ro



BlowOut

Format: **PC** • Producător: **Diezel Studios** • Publisher: **N/A** • Distribuitor: **N/A** • Apariţie: **iarna 2002**





Dezgolit de toate acestea, din BlowOut nu mai rămâne decât conceptul de "mindless blasting", care nu este o premisă deloc rea pentru un joc, atunci când este conceput cum trebuie

ÎN GENERAL, iepurele sare de unde nici nu te aştepţi. În cazul BlowOut, iepurele sare din Franţa, unde producătorul Diezel Studios vrea să dea lovitura cu acest shooter third person construit pe reţeta lui Abuse, un titlu vechi, dar bun, apărut acum şase ani. Povestea science-fiction nu avea foarte multă substanţă, ideea de bază fiind că jucătorul trebuia să înfrunte valuri după valuri de monştri, fiind ţinut tot timpul în tensiune de acţiunea dinamică.

Reţeta este simplă şi a fost aplicată cu succes şi în cazul Serious Sam. Povestea din BlowOut este ceva mai science-fiction decât cea din Abuse, dar la fel de lipsită de substanţă. Avantajul său clar faţă de titlul din '96 este grafica în întregime 3D, ce a permis implicit şi îmbunătăţirea schemei de control din Abuse cu libertatea de a ţinti la 360 de grade. Dincolo de acest aspect, BlowOut arată pur şi simplu excelent, sentiment întărit de o gamă distinctă de culori sumbre, metalice ce trimite către un Quake II văzut prin ochelari turcoaz. Alte avantaje pe care le mai scot în evidenţă producătorii sunt coloana sonoră bogată în tonalităţi de rock industrial, posibilitatea de a distruge aproape orice întâlniţi şi editorul de niveluri foarte simplu de utilizat.

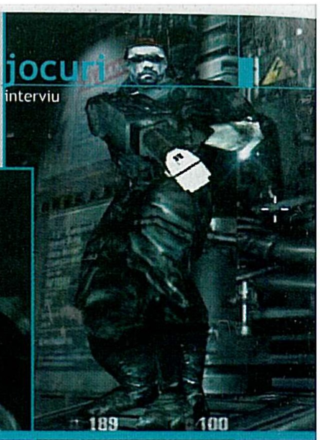
Dezgolit de toate acestea, din BlowOut nu mai rămâne decât conceptul de "mindless blasting", care nu este o premisă deloc rea pentru un joc, atunci când este conceput cum trebuie.

Un lucru important în acest gen de jocuri este arsenalul pe care jucătorul îl are la dispoziţie, iar BlowOut nu vă va dezamăgi în această privinţă. De la un devastator fierăstrău circular industrial la aruncătorul de flăcări şi de la shotgun la mitralieră, tot spectrul de arme relativ comune este acoperit. Trebuie să menţionăm însă că datorită contextului SF, gama de arme cuprinde şi o serie de dispozitive mai futuriste de ucis: 7.68mm General Electric Minigun, Plasma Rifle şi 8" NailGun.

Concluzia este una şi bună: BlowOut este un joc ce se încadrează într-o tendinţă tot mai pronunţată în ultima vreme - titluri surprinzătoare prin abordare şi calitate, de la producători independenţi din Europa. În timp ce studiourile mari nu mai depun eforturi pe partea de originalitate şi creativitate, scoţând pe bandă titluri bazate pe tipare folosite şi răsfolosite, firme ca Diezel Studios aduc un suflu nou pe piaţă, reuşind să iasă mai mult sau mai puţin din rutină.









Gustaaf Frankel,
Diezel Studios,
director de proiect pentru BlowOut

Dincolo de... BlowOut

Am reușit să fim primii care am obținut un interviu de la echipa producătoare, interviu completat cu câteva capturi de ecran în exclusivitate.

XPC: Ce ne puteți spune despre KaosKontrol?

Gustaaf Frankel: Firma KaosKontrol a fost inițiată acum aproape trei ani și DiezelPower este ramura specializată pe dezvoltarea de jocuri a companiei. Avem studiouri de producție în Franța, Japonia și până la sfârșitul acestui an vom deschide unul și în Statele Unite. Oamenii din compania noastră sunt în marea lor majoritate europeni și japonezi, de ambele sexe. Ne considerăm ceva mai deosebiți, pentru că avem o sursă sigură de venituri independentă de vânzarea jocurilor, ceea ce ne permite să ne creăm propriul stil de gaming. Putem folosi orice stil grafic și orice stil de sunet ne place fără ca mai întâi să trebuiască să obținem aprobarea unor publisheri care să investească în jocul nostru. Stilul nostru muzical va ieși oricum în evidență - gândiți-vă la formații gen KorN, Șlipknot, Rob Zombie, Pod, Godsmack, Marlyn Manson. Iar în privința stilului grafic, punem accentul pe realism, acțiune frenetică și efecte speciale.

XPC: Capturile de ecran din BlowOut arată uluitor. Care sunt caracteristicile Diezel Engine și la ce cerințe de sistem va trebui să ne așteptăm?

G.F.: DiezelEngine este unul dintre puținele motoare grafice complete: am lucrat în egală măsură la părțile de indoor și outdoor și viteza de randare a personajelor depășește orice s-a realizat până acum. Modelele din Blow Out vor avea între 1500-5000 de poligoane. Asta înseamnă destul de mult pentru un joc de tipul lui, mai ales având în vedere câți inamici vor fi vizibili simultan pe ecran. Este de ajuns să vă uitați la capturile de ecran și veți sesiza detalii gen nas, degete la personajul principal, amănunte aparent nesemnificative, dar care contează enorm pentru impresia generală. De asemenea, ne-am străduit să includem o mulțime de animații personalizate pentru erou, astfel încât el să se comporte ca în viața reală. De exemplu, în momentul în care va primi un apel radio de pe nava-mamă, el își va apăsa casca mai aproape de ureche. Îl veți vedea apăsând și butoanele de la lifturi.

Faptul că am depus eforturi pentru a crea un motor grafic pe cât de rapid posibil înseamnă că cerințele de sistem vor fi rezonabile. Nu suntem de acord cu producătorii care iau în calcul cel mai rapid PC existent pe piață și programează jocul pentru el. Am folosit în mod deliberat un PC cu specificații de la mijlocul gamei pentru a ne obliga să optimizăm codul din ce în ce mai mult. Există o mulțime de jocuri cu cod de proastă calitate - cu timpi de încărcare iritanți sau scăderi de performanță chiar și când sunt puține personaje pe ecran. Nu veți vedea așa ceva în BlowOut și nu vă veți lovi nici de timpi îndelungați de încărcare. BlowOut va rula foarte bine pe orice PC cu un procesor Pentium II 400 MHz și cu un accelerator 3D cu 32Mb. Pe computere mai rapide, gen Pentium III sau Pentium 4, veți beneficia de iluminare și efecte speciale mai complexe care vor îmbunătăți considerabil "impactul grafic", aducând jocul la nivelul unui titlu de pe XBox sau PS2.

XPC: Ne puteți spune mai multe despre conceptul de "360-degrees freedom"?

G.F.: Dacă ați jucat Abuse, atunci știți că folosește o metodă specială de țintire cu arma: jucătorul trage direct în punctul în care este plasat cursorul mouse-ului. Cu toate că BlowOut este 3D, veți putea ținti cu armele în același mod. Asta înseamnă că puteți ținti oriunde foarte, foarte rapid. Puteți trage în față și apoi direct în spate în mai puțin de o zecime de secundă. Practic la fel de repede pe cât vă puteți mișca mouse-ul sau joystick-ul. În plus, dacă preferați un control tip consolă, puteți folosi un joypad cu două joystick-uri analogice.

XPC: Tavanele, pereții și podelele din BlowOut se presupun a fi destructibile. Este vorba de o explozie scriptată, de o distrugere aproape liberă ca în motorul GeoMod din Red Faction sau de o devastare nelimitată ca în viitorul Silent Storm de la Nival?

G.F.: Veți putea distruge mediul înconjurător aproape în întregime. Exploziile vor deschide zone de joc cu totul noi, nu doar camere obișnuite. Uneori va trebui să dărâmați un zid, altfel nu veți putea termina nivelul. Având o mulțime de zone ce pot fi distruse la dispoziție, puteți găsi noi moduri de a termina nivelurile, scurtături sau zone pline de inamici. Fiecare misiune are o duzină de moduri în care poate fi terminată, ceea ce conferă o mare rejucabilitate.

XPC: Cităm din informațiile de pe site "Veți conduce un pluton din armata a cincea Marine Commandos pentru a curăța o epavă spațială de 65.000 de tone de cele mai temute creaturi extraterestre din galaxie". Asta înseamnă că BlowOut va fi un joc de echipă? Unde va avea loc de fapt acțiunea?

G.F.: Acțiunea din BlowOut are loc pe o stație spațială uriașă, de mult abandonată, o adevărată epavă cosmică. Jucătorul face parte dintr-o echipă de comando formată din șase soldați care sunt introduși direct în acțiune. Nava-mamă va rămâne orbitând în jurul stației spațiale în timp ce are loc bătălia. Deși practic jucătorul controlează un singur soldat, puteți să îl schimbați cu altul de pe nava-mamă în momentul în care terminați o misiune. Aceasta va fi o decizie tactică pe care va trebui să o faceți în funcție de starea în care se află soldatul pe care îl comandați la momentul respectiv. Desigur că nava-mamă nu are decât cei șase oameni la bord, astfel că în momentul în care toți au murit nu veți mai avea posibilitatea să realizați obiectivele misiunii și vă veți lovi de mesajul "Game Over".

XPC: Cităm din nou: "În următoarele cinci minute, va trebui să spulberați 150 dintre cele mai letale creaturi extraterestre pe care le-ați

întâlnit vreodată. Sau să muriţi". Asta înseamnă că va trebui să omorâm 30 de inamici pe minut? (glumim, desigur) Câte creaturi distincte vom întâlni în joc? Veţi adopta strategia "val-după-val-după-val" din Serious Sam?

G.F.: BlowOut va azvârli către voi mai mulţi inamici decât Doom-ul original; cei mai mulţi acţionează în grup, astfel că veţi fi atacaţi şi din stânga şi din dreapta, şi de sus şi de jos de o mulţime dintre ei. Aici veţi descoperi utilitatea libertăţii de ţintire la 360 de grade. Blow Out este acţiune pură încă de la început. În primele minute veţi întâlni peste 30 de inamici simultan. Din fericire vă veţi putea îmbunătăţi arsenalul cu arme din ce în ce mai devastatoare, cum ar fi drujba, care îi va transforma în fărâmiţe fără probleme. În ceea ce priveşte schemele de atac ale inamicilor, cel mai apropiat echivalent la care ne putem gândi este Starship Troopers sau Abuse. Uneori o duzină sau chiar două de inamici vor năvăli direct prin zid către voi, o privelişte înspăimântătoare, dacă ne daţi voie să ne lăudăm.

XPC: Care este povestea din Blow Out? Este strâns legată de joc sau este doar un decor epic?

G.F.: Lucrurile sunt foarte simple. Eşti un luptător commando trimis să cureţe o epavă de monştri extratereştri. Nimeni nu ştie ce s-a întâmplat, iar jucătorul află încet-încet detaliile intrigii pe măsură ce progresează în joc. Veţi întâlni şi NPC-uri care vă vor da mai multe informaţii ce vă vor ajuta în misiunile pe care le întreprindeţi, dar în esenţă BlowOut este un joc de acţiune pură, la fel cum a fost şi Doom. Nu aveţi nevoie să treceţi în revistă povestea pentru a înţelege jocul şi să începeţi să jucaţi.

XPC: Nu aţi pomenit nimic de multiplayer: intenţionaţi să includeţi şi moduri de joc în mai mulţi jucători? Ce moduri de joc vor fi disponibile?

G.F.: În modul Single Player puteţi juca în mission mode, time mode sau custom play mode, pe cinci niveluri de dificultate. Deşi nu am implementat încă modul multiplayer, avem un mod multiplayer cooperativ funcţional, pe care îl vom include în jocul final: veţi putea lupta umăr la umăr cu un prieten împotriva hoardelor de monştri. Vom lansa mai multe informaţii despre modul multiplayer şi noi capturi de ecran în viitorul apropiat.

XPC: Aţi menţionat semnarea unor contracte cu o serie de grupuri de muzică (Nine Inch Nails, Ministry of Sound, Prodigy). La ce coloană sonoră ne putem aştepta în Blow Out? Vor fi incluse versiuni remixate ale unor melodii deja lansate sau unele cu totul noi?

G.F.: Muzica din BlowOut va fi cu totul nouă, însă va fi lansată după apariţia jocului şi ca track-uri pe albumele respectivelor formaţii. Nu putem da încă nume, dar putem spune că mulţumită contactelor pe care le avem în industria muzicală, melodia principală care va da tonul în Blow Out va fi cântată de o formaţie foarte renumită. Track-urile de muzică ambientală vor fi create de un alt muzician cunoscut. Sperăm să putem anunţa formaţiile şi titlurile luna următoare. Oricum, credem că stilul industrial/rock se potriveşte perfect cu acţiunea "fast and furious" din BlowOut.

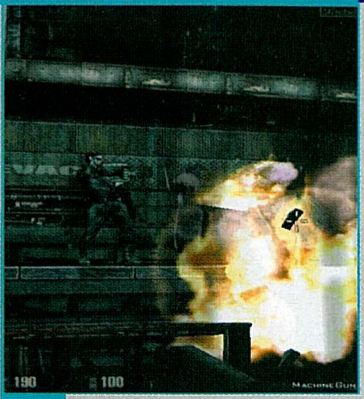
XPC: Ce ne puteţi spune despre editor? Cât este de "user friendly"? Care sunt cele mai interesante opţiuni?

G.F.: BlowOut are cel mai uşor de folosit editor pe care vi-l puteţi imagina. Garantat. Oricine îşi va putea crea propriile niveluri: puteţi plasa obiecte, arme, inamici, sunete şi elemente de iluminare cu doar câteva click-uri. Şi, din moment ce toată iluminarea este dinamică, nici nu va trebui să compilaţi nivelul mai întâi. Puteţi plasa luminile acolo unde doriţi să apară şi să vedeţi rezultatele imediat. Şi din moment ce editorul este complet integrat, puteţi începe să jucaţi un nivel, să îl modificaţi şi apoi să continuaţi să jucaţi!

Dar asta nu este tot. Întreg conţinutul jocului (efecte sonore, modele, texturi, etc.) poate fi modificat foarte uşor. Blow Out foloseşte standardul pak (o arhivă compatibilă zip) pentru a păstra toate elementele la un loc. Modelele sunt în format Quake3, astfel încât oricine ştie cum să facă modele pentru Quake 3 va putea construi la fel de bine personaje pentru BlowOut.

XPC: Când va fi terminat demo-ul şi la ce ne putem aştepta de la el?

G.F.: Demo-ul este aproape gata. Nu trebuie decât să ne hotărâm la cel mai bun contract. O mulţime de publisheri ne-au contactat pentru a publica BlowOut şi după ce vom alege cea mai potrivită ofertă vom lansa şi demo-ul. Ne-am străduit să introducem cea mai mare parte din caracteristicile jocului final în demo: veţi putea încerca o mulţime de arme şi veţi putea spulbera sute de monştri pentru a vă face cu adevărat o idee despre joc.

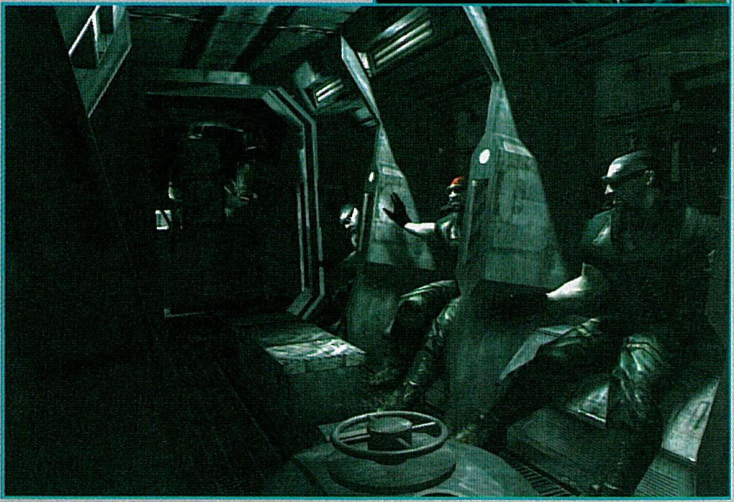


XPC: Daţi-ne câteva informaţii despre alte titluri la care lucraţi. Vă concentraţi în mod special pe Block War? De ce nu va fi lansat şi pe PC?

G.F.: Ei bine, în primul rând trebuie să înţelegeţi că pentru un producător de jocuri este cel mai plăcut să lucreze la titluri pentru consolă. Acestea au o mulţime de avantaje printre care şi faptul că nu trebuie să testeze jocul pe o duzină de configuraţii diferite pentru a vedea dacă funcţionează. Dar suntem hotărâţi să lansăm versiuni de PC pentru toate jocurile noastre dacă este posibil.

Lucrăm în paralel la trei alte titluri majore: Trouble (nume provizoriu) este un hibrid RTS/FPS cu tematică SF, un amestec între un shooter alert şi un joc de strategie. BlockWar este un joc de strategie ce se desfăşoară într-un oraş 3D, cu o grafică incredibilă, mai aproape de realitate decât vă puteţi imagina. În cele din urmă, mai lucrăm la un alt joc de strategie, bazat pe una dintre cele mai faimoase linii de jucării japoneze. Nu vă putem oferi mai multe informaţii până nu vom avea un demo aproape finisat pentru unul dintre ele. Staţi cu ochii pe site-ul nostru pentru veşti privind aceste jocuri.





Blitzkrieg

Format: PC • Producător: Nival • Publisher: Fishtank Interactive • Distribuitor: N/A • Apariție: vara 2002



DUPĂ incursiunile făcute în universul heroic-fantasy, firma rusă Nival Interactive (Evil Islands, Etherlords, Rage of Mages I și II) a decis să abordeze în următoarele sale jocuri o altă temă: aceea a celui de-al doilea război mondial.

Primul dintre ele se intitulează Blitzkrieg și este un RTS ce îți va permite să conduci una din cele trei facțiuni implicate în cel de-al doilea război mondial (Germania, Antanta și URSS). Nimic nou, veți spune! Însă firma producătoare promite o abordare ușor diferită față de ce oferă piața de RTS-uri la ora actuală, în care trupele de sub comandă vor aduna experiență, ceea ce le va permite să lupte mai bine.

Tu, neînfricatul lider, vei promova în grad (în funcție de rezultatele obținute în luptă), ceea ce-ți va aduce accesul la noi tehnologii. Cei de la Nival promit că vor reproduce evenimentele istorice cât mai precise, bătăliile purtându-te de-a lungul întregului teatru de operațiuni din Europa și Africa de Nord (ocuparea Poloniei, apărarea Stalingradului, invazia din Normandia), la aceasta adăugându-se și condițiile meteo-climatice specifice regiunilor mai sus-menționate. De asemenea, vor exista trupe specializate: lunetiști, geniști (vor construi poduri și tranșee, vor mina terenul), mitraliori, tanchiști, artileriști, rușii amenințându-ne cu cel puțin 200 de tipuri de vehicule și echipament, la aceasta adăugându-se cele 10 feluri de infanterie. La toate acestea se adaugă introducerea unor filme realizate în timpul celui de-al doilea război mondial, asemănătoare cu cele pe care le vedeți în seria „Battlefields” de pe Discovery. Pe partea de Multiplayer, jocul va putea fi abordat în mai multe feluri, compania rusă dând publicității doar câteva din acestea: capture all flags, elimină toți oponenții, distruge bazele adverse, dar și bătălii date contra-cronometru.





„Febra” celui de-al doilea război mondial se datorează în mare parte celei de-a 50-a aniversări, care a resuscitat foarte mult interesul publicului.



Dincolo de... Blitzkrieg

Dimitri Devişev,
Nival Interactive,
director de proiect pentru Blitzkrieg



1. Blitzkrieg pare foarte asemănător cu Sudden Strike. Care sunt diferenţele dintre cele două jocuri?
Sunt similare ca gen (RTS) şi temă (cel de-al doilea război mondial), dar Blitzkrieg este diferit în ceea ce priveşte multe aspecte majore. Primul este acurateţea istorică. Ne străduim foarte mult ca jocul să arate şi să se comporte cât mai autentic posibil şi să dea o impresie cât mai mare de realism. Acest lucru include şi linia narativă, fiecare campanie fiind bazată pe bătălii reale. Include totodată grafică 3D pentru peisaje şi unităţi. Un Panther arată ca un Panther, se mişcă precum un Panther şi trage ca un Panther. Asta presupune calcularea grosimii blindajului (pentru 6 puncte de penetrare diferite) şi apoi calcularea a ce poate străpunge respectivul blindaj şi unde. La acestea se adaugă detalii ca linii de aprovizionare bazate pe realitate, peste 40 de tipuri de infanterie şi artilerie, sunete, peisaje şi multe altele.

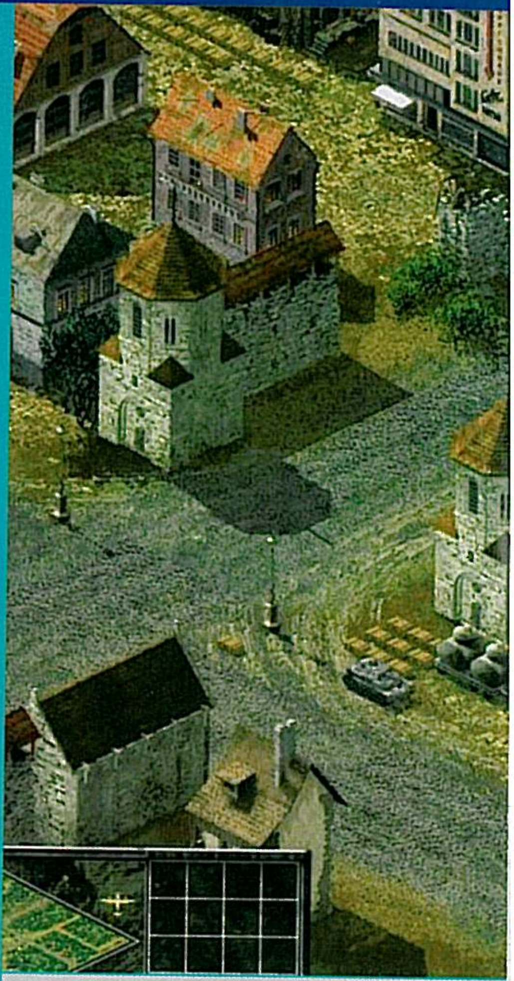
A doua diferenţă majoră este libertatea. Campaniile şi capitolele sunt bazate pe confruntări istorice, dar ai opţiunea de a genera misiuni în interiorul acestei structuri unde să alegi obiectivele (atac, apărare, escortă etc) şi nivelul de dificultate. Aceasta permite o posibilitate nelimitată de joc, fără a menţiona editoarele incluse ce vor permite oricărui jucător să modifice complet jocul, prin adăugarea de noi hărţi, misiuni, capitole şi campanii, precum şi prin modificarea sau adăugarea de noi unităţi şi caracteristici pentru acestea.

2. Se pare că o adevărată febră a celui de-al doilea război mondial influenţează producătorii de jocuri în ultima vreme; o mulţime de jocuri cu această temă au apărut deja pe piaţă sau sunt programate să apară anul acesta. De ce credeţi că se întâmplă acest lucru şi de ce consideraţi că al doilea război mondial este un subiect interesant pentru un joc de strategie?
„Febra" celui de-al doilea război mondial se datorează în mare parte celei de-a 50-a aniversări, care a resuscitat foarte mult interesul publicului. Cât despre cea de-a doua parte a întrebării, răspunsul este simplu, războiul înseamnă strategie. Iar cel de-al doilea război mondial e apoteoza războiului modern, având loc în aproape fiecare colţ al globului. Permite oportunităţi aproape nelimitate de a folosi tactici şi strategii diferite. Marea diferenţă între Blitzkrieg şi multe alte jocuri, cu aceeaşi temă, este aceea că noi nu folosim războiul ca pe un simplu cadru sau poveste. Îl recreăm cât mai complet posibil, păstrând în acelaşi timp aspectele unui RTS dinamic care să respecte standardele actuale ale jucătorilor.

3. Cât de de realist va fi jocul? În Sudden Strike am văzut lucruri destul de ciudate: un ofiţer care distruge un tanc cu pistolul din dotare, un tun antitanc de 37mm distrugând un B1Char francez, de la o distanţă uriaşă... Aţi luat în considerare efectele particulare ale diverselor tipuri de arme şi muniţie, condiţiile meteo, etc?
Caracteristicile şi însuşirile fiecărei unităţi au fost luate în considerare, bazându-se pe adevărul istoric. Aceasta include grosimea blindajului (frontal, lateral sau spate), efectele obuzelor şi a gloanţelor, viteza etc. Ca urmare un ofiţer sau chiar un mitralior nu va putea distruge un tanc, existând chiar piese de artilerie care nu au nici un efect asupra unor anumite tancuri grele (Tiger, JS3 etc), exact cum a fost şi în realitate.

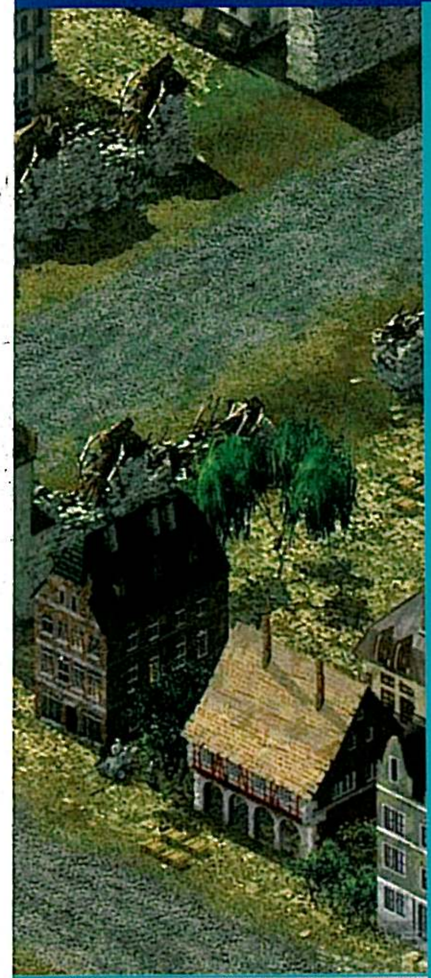
4.Cum se va face aprovizionarea pe câmpul de luptă? Vor exista camioane de aprovizionare ca în Sudden Strike? Vor exista întăriri? Sau poţi antrena noi trupe?
Fiecare tabără va dispune de un depozit, iar în unele cazuri aprovizionarea va fi făcută pe calea aerului, muniţia şi materialele fiind paraşutate. Camioane de aprovizionare vor staţiona în jurul depozitului, putând fi programate să livreze unei anumite unităţi sau zone. Doi soldaţi din camion vor livra orice provizii necesare tuturor unităţilor din jur, dacă specifici o zonă, aici fiind incluse muniţia pentru armele primare şi secundare, materialele utilizate de genişti pentru construirea podurilor şi plantarea minelor etc. Efectul este crearea unei linii realiste de aprovizionare ce poate fi întreruptă pentru a slăbi inamicul. Distrugerea depozitelor şi a camioanelor de aprovizionare va avea un efect dramatic asupra capacităţii de luptă, ca şi asupra moralului, oferind ambelor tabere opţiuni tactice noi şi realiste. Întăririle sunt limitate de un anumit număr, specific pentru fiecare misiune. Asta înseamnă că îţi poţi înlocui pierderile în timpul bătăliei - de exemplu, să completezi un efectiv cu un nou mitralior în locul unuia ucis dar nu poţi crea mai multe unităţi decât ai avut la început. Nu vei avea posibilitatea de a antrena trupe şi nu există un management al resurselor.

5. În ce mod vor afecta moralul şi experienţa comportamentul trupelor în luptă? Vor fugi dacă moralul va fi prea scăzut? Cum se vor comporta unităţile experimentate în faţa unui atac concentrat asupra lor? De ce bonusuri beneficiază veteranii?

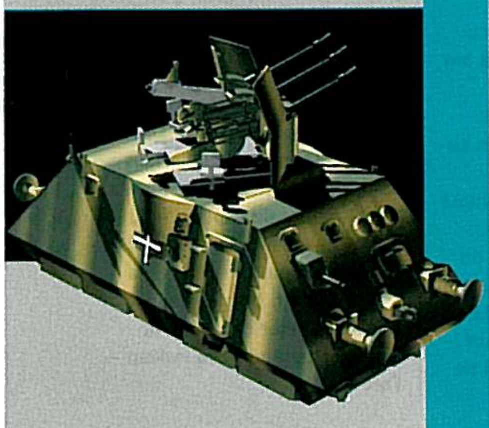


Moralul ridicat şi nivelul de experienţă vor face unităţile mai eficiente în luptă. Experienţa se câştigă evident prin luptă, moralul este un factor secundar - toate trupele se demoralizează cu timpul, cele experimentate mai încet. Pierderea moralului afectează combativitatea trupelor şi „help radius-ul". Acesta este o zonă în jurul soldatului în care e dispus să se alăture camarazilor săi în luptă. Cu cât moralul este mai ridicat, cu atât mai mare e zona, când moralul scade zona se contractă.

6. Cum vor fi afectate trupele de către propagandă? Vor exista dezertări? Va exista propagandă sovietică (am văzut menţionată propagandă aliată şi germană)?
În momentul de faţă studiem ideea de a folosi proiectile cu manifeste sau chiar camioane prevăzute cu megafoane pentru a creşte moralul trupelor prin intermediul propagandei sau pentru a-l scădea pe cel al inamicului. În ceea ce priveşte dezertarea







trupelor, studiem încă o mulțime de opțiuni, dar o privim ca pe o posibilitate pentru o formă alternativă de victorie.

7. Vor exista trupe disciplinare sau politice?
Nu, jocul nu avea nici un aspect politic - doar luptă. Toate trupele vor fi implicate în luptă într-un fel sau altul.

8. Cum poți fi promovat? În cazul unei promovări vei avea acces la noi modele de arme, vei putea vedea noi prototipuri (Tiger Maus, Josef Stalin 3 etc.)?
Promovările vin odată cu experiența (și cu succesul, evident). Cu cât generezi mai multe misiuni aleatoare în cadrul unui capitol, cu atât poți câștiga mai multă experiență. Pe măsură ce ești promovat ți se va încredința armament rar sau îmbunătățit, precum tancul german Maus, cel rusesc JS-3 sau chiar T-28-ul american, ceea ce va face misiunile mai interesante.

9. Cât de mare va fi gradul de fidelitate istorică a jocului? Vom vedea trupe poloneze, maghiare, italiene, române sau finlandeze?
Există câteva naționalități și unități în joc, dar nu le vom include pe toate. Veți putea vedea trupe poloneze, finlandeze și chiar australiene. Ne concentrăm mai mult pe ruși, pe aliați (S.U.A, Franța și Anglia), pe germani și pe italieni. Editoarele vă vor permite să creați propriile unități și trupe, și cred că nu va trebui să așteptăm prea mult momentul în care fanii vor începe să-și adauge modificările personale.

10. Ce trupe pot construi poduri și săpa tranșee și în ce mod?
Geniștii vor avea multe opțiuni, incluzând construcția podurilor, săparea tranșeelor, minarea și deminarea terenurilor, precum și repararea vehiculelor.

11. Am văzut că intenționați să implementați pe scară largă războiul aerian. Vor exista dueluri între avioane?
Războiul aerian a fost implementat și funcționează prin specificarea unei ținte, care la rândul ei va solicita tipul potrivit de avion; un interceptor va doborî alte avioane, un aparat pentru atac la sol va distruge tancuri și artilerie etc. Un alt element pozitiv al aviației va fi faptul că poți apela la ea ori de câte ori dorești (cu o „pauză" de un minut între cereri) dar, ca și în privința întăririlor, vei dispune de un număr limitat de avioane. Componenta aeriană are un rol foarte important în joc și poate înclina cu ușurință o misiune în favoarea sau defavoarea ta, în funcție de cât de înțelept este folosită, dar acțiunea principală va avea loc în continuare la sol.

12. Am citit pe forumurile voastre că nu va exista prea mult timp pentru implementarea unor alte adăugiri (infanterie care trage în avioane aflate la altitudine joasă, tancuri reparate de propriul echipaj). Cum va afecta acest lucru realismul jocului?
Vrem să facem jocul cât mai realist posibil fără să afectăm distracția. Blitzkrieg conține deja atât de multe detalii, încât adăugarea unor anumite elemente cu caracter excepțional va complica și mai mult jocul și s-ar putea să pierdem echilibrul dintre realism și jocul în sine. Luând exemplul cu avionul, știm că în al doilea război mondial puține avioane au fost doborâte de infanterie, așa că ne concentrăm, în schimb, pentru a face bateriile antiaeriene să se comporte așa cum trebuie.

13. Vor fi toate misiunile bazate pe realitate istorică? Câte misiuni vor fi?
Sunt 3 campanii - sovietică, aliată și germană. Fiecare dintre aceste campanii reprezintă succesele grupului reprezentat. În cadrul campaniilor există capitole, în total 23. Un capitol conține de obicei o singură misiune, dedicată unei bătălii istorice ce a avut loc în cadrul fiecărei campanii. În cadrul unui capitol poți genera un număr nelimitat de misiuni aleatoare care te vor ajuta să câștigi experiență și să ai acces la armament îmbunătățit. Misiunile nu sunt „istorice", dar se potrivesc în cadrul istoric general al capitolului, în timp ce adaugă libertate față de un subiect complet scriptat.

14. Va exista o pauză activă? Dacă da, ce acțiuni vor fi disponibile jucătorului în timpul acestei pauze, ce ordine poate da?
Există o pauză activă în timpul căreia vor putea fi date orice ordine disponibile pentru respectiva unitate. Există, de asemenea, o parte în care poți da mai multe ordine unei singure unități, ordine conținând diverse obiective, ca un fel de waypoints, dar mai avansate, iar toate aceste ordine vor fi îndeplinite pe rând. Există și o modalitate de control a vitezei prin care vei putea accelera sau încetini acțiunea.

15. Câți jucători suportă multiplayer-ul (LAN, Internet)? Va exista un skirmish mode?
Plănuim un skirmish mode, dar nu este încă implementat. Multiplayer-ul va suporta până la 16 persoane.

16. Ce alte opțiuni va avea editorul de scenarii? Vei putea adăuga sau modifica unități, ca în comunitatea de Panzer General? Va exista un editor de campanii?
Vei putea să-ți creezi hărțile, misiunile, capitolele și campaniile proprii, să adaugi și să modifici unități, sunete și culori.

17. Ați afirmat că „numărul de unități din joc va fi limitat doar de configurația computerului și de viteza conexiunii". Ați putea să ne dați detalii?
Nu există limite stricte privind numărul de unități permis. În mod normal vor exista până la 500 de unități pentru fiecare tabără.

18. Nu am văzut nimic menționat despre grafică și sunet. Grafica va fi 3D? Cum se va comporta camera? Secvențele cinematice privind cel de-al doilea război mondial sunt preluate din arhive?
Blitzkrieg conține un amestec de grafică 2D și 3D. Unitățile și peisajul, inclusiv tranșeele, sunt toate 3D, în timp ce trupele, clădirile și alte obiecte sunt în 2D, pentru a le mări acuratețea. Sunetul este de asemenea tratat foarte serios, cu sunete realiste folosite aproape peste tot. De exemplu, fiecare tip de muniție va avea cam 8 efecte sonore diferite. Secvențele cinematice vor include material din arhive.

19. Veți avea un beta test public, așa cum ați făcut înainte pentru toate jocurile voastre?
Da, vom da în curând detalii pe site-ul și forumul nostru.

20. Când va fi lansat jocul?
În primul sfert al anului 2003.

Arcade / Shooter

Duke Nukem Manhattan Project





În aşteptarea lui Duke Nukem Forever

Format: PC • Producător: Arush Entertainment • Publisher: SunStorm Interactive
Distribuitor: N/A • Apariţie: toamna 2002



VĂ mai aduceţi aminte de individul înalt, blond şi afemeiat care rostea fraze celebre gen "Shake it baby" şi "Say hello to my little friend", împrăştiind în cele patru zări monştrii din spaţiul îndepărtat şi alte dimensiuni paralele şi perpendiculare? Este vorba de amicul nostru comun Duke Nukem pe care îl aşteptăm parcă dintotdeauna în rolul principal din Duke Nukem Forever. Pentru a ne alina aşteptarea, Arush Entertainment, în colaborare cu Sunstorm Interactive şi 3D Realms, au pus la cale un joc de acţiune ce îi dă prilejul lui Duke Nukem să se dezlănţuie într-un New York virtual, ocolind delicat problema celor două turnuri şi chiar şi pe cea a teroriştilor.

Luând aminte la originile seriei Duke Nukem, Manhattan Project se întoarce către genul platform, asezonat din plin cu secvenţe brutale de acţiune, în care Duke mai întâi trage, apoi trage din nou, şi în final, dacă mai este cineva în viaţă, pune şi o întrebare-două, uneori chiar în legătură cu firul acţiunii.

SUC DE MUTANT

Maleficul doctor (onorific) Mech Morphix a lucrat din greu la o zeamă radioactivă numită pompos GLOPP (Gluon Liquid Omega Phased Plasma), ce se înfăţişează sub formă de păsat verde cu nuanţe toxice şi care are proprietatea de a transforma fiinţele care îl ating în tot felul de creaturi mai mult sau mai puţin mutante. Morphix vrea să infecteze tot New York-ul şi apoi, pe sistemul plicurilor cu antrax, întreaga lume. Parcă am mai văzut intriga asta şi pe undeva prin serialul cu Ţestoasele Ninja, dar trecem cu vederea acest aspect: originalitatea este supraestimată zilele astea.

Astfel că pe acoperişuri de zgârie nori, prin Chinatown sau prin tuneluri de metrou, Duke va descoperi tot soiul de creaturi ce se adapă însetate la bălţi de GLOPP, transformându-se ca zmeul din poveste în porci înarmaţi cu lansatoare de rachete, aligatori cu Uzi sau gândaci feroce de bucătărie, de se ascunde RAID-ul înapoi în spray când îi zăreşte.

Cuvântul cheie în vocabularul lui Duke Nukem, alături de "fuck", care a fost editat din motive de rating, este "babes", sau mai pe româneşte gagici. Acestea au fost înlănţuite de către infamul Morphix de o serie de bombe cu GLOPP, pentru a-i pune beţe în roate lui Duke, care va simţi că este de datoria lui să le salveze. Şi de a face comentarii lasciv-ironice, fireşte.

Pentru a înfrunta mutanţii lui Morphix, Duke Nukem va avea la dispoziţie un arsenal de nouă arme: lovitura de picior (Boot Kick), Golden Eagle Pistol, Shotgun, Assault Rifle, Pipe Bomb, Pneumatic Rocket-Propelled Grenade Launcher, GLOPP Ray, Pulse Cannon. Prin adunarea de simboluri radioactive (Nuke symbols) veţi avea în final acces şi la cea de-a zecea, care le şi întrece: devastatorul X-3000.

MASACRU CU ZÂMBETUL PE BUZE

Realizat cu un motor grafic de ultimă generaţie, ce permite efecte de particule spectaculoase şi animaţii detaliate, Duke Nukem Manhattan Project va avea 8 niveluri, fiecare cu o temă aparte. În pielea lui Duke, jucătorii vor împrăştia gloanţe, proiectile explozive şi raze în stânga şi în dreapta, bucurându-se de comentariile sarcastice pe care le-au savurat şi în jocurile anterioare. Dacă jocul va urma trendul Serious Sam, de divertisment fără prea multă bătaie de cap, va fi cu siguranţă un succes. Dacă însă se va lua prea mult în serios, va sfârşi prin a fi blamat de mulţimea celor care stau la coadă aşteptând Duke Nukem Forever.

Sim Racing

Grand Prix 4

Dedicat împătimiţilor de curse de Formula 1

Format: **PC** • Producător: **Simergy** • Publisher: **Infogrames** • Distribuitor: **Monosit** • Apariţie: **vara 2002**



CEEA ce contează la un simulator de Formula 1 este realismul şi atenţia la detalii. Seria Grand Prix, creată de Geoff Crammond, excelează în acestea, chiar dacă pe partea de grafică au existat concurenţi serioşi (Formula 1 2000, de la Electronic Arts). De la apariţia ultimului joc din serie, s-au scurs aproape doi ani şi iată că după îndelungi aşteptări, compania Simergy (aparţinând lui Geoff Crammond) a anunţat Grand Prix 4. Bazat pe sezonul 2001, jocul va include toate cele 17 circuite, 11 echipe şi 22 de şoferi, la aceasta adăugându-se un motor grafic complet modificat, cât şi includerea folosirii sistemului de poziţionare globală (GPS).

Pentru cei cu mai puţine cunoştinţe de Formula 1, a fost introdusă GPaedia, o enciclopedie ce îţi explică felul în care îţi poţi seta maşina şi cum poţi folosi setările în cursă. Setările respective vor avea efecte vizibile în cursă contribuind la creşterea realismului din joc. În timpul calificărilor vei putea urmări pe monitoarele de la stand evoluţia celorlalţi şoferi, putând astfel vedea circuitul din orice unghi doreşti. Clasicele dotări de la standuri, echipele de mecanici, au fost realizate cu ajutorul tehnologiei motion capture, şi ca o încoronare a sadismului, ele vor putea greşi (mai o roată rătăcită, mai un furtun înţepenit). Chiar şi comisarii de cursă au fost animaţi, aceştia intervenind atunci când vei ieşi în decor sau te vei răsturna, eliberând circuitul prin scoaterea maşinii tale în afara lui.

Pe partea de Mutiplayer, Grand Prix 4 va veni cu o nouă modalitate de joc şi anume Quick Laps, aceasta fiind o variaţie a modului Time Trial. Împreună cu versiunea de PC va fi publicată şi cea pentru Xbox, jocul fiind aproape identic pe ambele platforme. Astfel, pe PC vor apărea elemente ce iniţial trebuiau să existe doar în vesiunea de consolă (ecrane cu poziţia în clasament, timpii realizaţi, numărul turelor parcurse, distrugerile provocate maşinii), totul pentru acea senzaţie pe care o caută toţi fanii acestui sport.

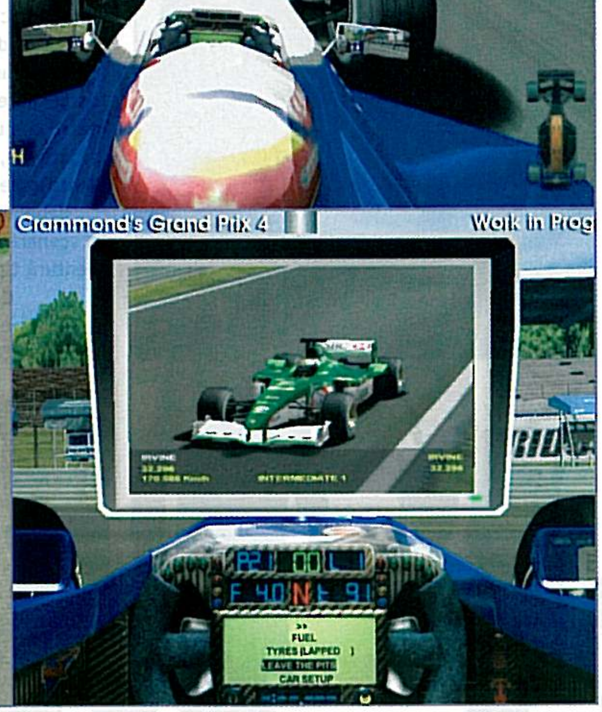
Cei ce vin în contact pentru prima dată cu această serie vor beneficia de aşa-numitele „ Driver Aids " (schimbător de viteze automat, asistenţă la frânare, un mod indestructibil), ce le vor face jocul mai suportabil. Pentru veterani s-a adăugat controlul de tracţiune, aceştia fiind de altfel şi cei ce vor aprecia cel mai mult jocul pentru realismul pe care îl oferă. Grand Prix 4 va beneficia de o grafică mult îmbunătăţită în versiunea de PC, dar controlul va fi mult mai bun pe Xbox. Consola celor de la Microsoft va beneficia pe partea de multiplayer doar de modalitatea split-screen. Unul dintre reprezentanţii companiei producătoare a anunţat că se lucrează şi la o versiune de PlayStation 2, însă aceasta va apărea la o dată ulterioară, distribuţia fiind facută de Infogrames pentru toate cele trei platforme. Data apariţiei acestui nou Grand Prix a fost anunţată pentru luna iunie a acestui an, iar mai multe informaţii despre acesta vor fi oferite cu prilejul E3.

Dacă jocul va ieşi la data promisă pe fani îi aşteaptă o lungă vară fierbinte, acompaniată de zumzetul motoarelor, cu multe ore petrecute în faţa monitoarelor.









GROM

Action/Adventure

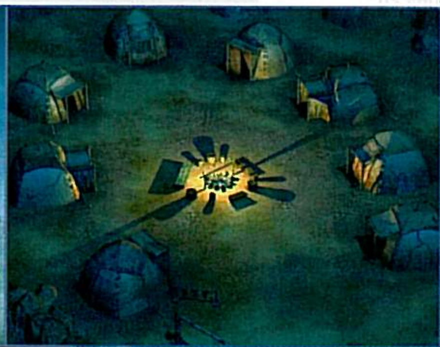
Competiţie pentru Indiana Jones

Format: **PC** • Producător: **Rebelmind** • Publisher: **CDV** • Distribuitor: **N/A** • Apariţie: **toamna 2002**



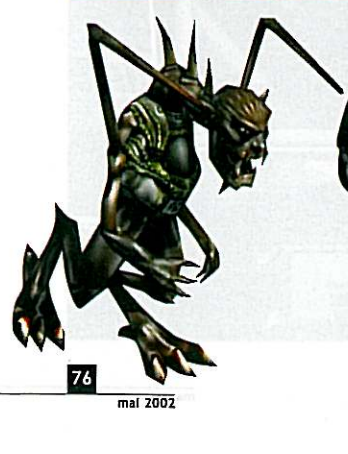














CEI care au văzut "Indiana Jones and the Last Crusade" ştiu că singurul lucru care poate stopa planurile malefice ale naziştilor, oricine ar fi ei şi oricare ar fi planurile lor, este prezenţa unui bărbat hotărât (cu excepţia lui Leonardo di Caprio, care s-ar scufunda inevitabil pe melodii de Celine Dion). În "Operation Grom", un action-adventure RPG produs de Rebelmind, rolul lui Indiana Jones este luat de colonelul Grom, un individ scund, mustăcios, şi (probabil) în sinea lui, foarte hotărât. În rolul naziştilor îi veţi găsi surprinzător tot pe nazişti, care au aflat că undeva în Oraşul Pierdut Arjuna din Tibet se găseşte un arsenal devastator, compus din 12 arme miraculoase care pot şterge de pe faţa pământului ţări întregi, la fel cum Cif curăţă fără să zgârie cada de baie. Cum eradicarea de ţări întregi, cu tot cu locuitorii aferenţi, se găseşte undeva în capul listei lor de priorităţi, este uşor de înţeles de ce naziştii vor să pună mâna pe fabuloasa armă de distrugere în masă. Nu sunt foarte clare însă motivele pentru care amicul nostru comun, colonelul Grom, vrea să le stopeze iniţiativele, putând fi bănuit de excesivă identificare cu eroul pozitiv din basmele populare.

Rebelmind descrie jocul ca un amestec între un scenariu tip James Bond/Indiana Jones, aventură tip Lucas Arts, sistem de luptă tip Commandos sau Metal Gear Solid, elemente simplificate de RPG gen Zelda: Ocarina of Time sau Diablo. Denumit "light RPG", Operation Grom se încadrează în acest gen prin prezenţa unor caracteristici personalizabile gen Strenght, Intelligence, Agility, posibilitatea de a adopta în echipă până la trei alte personaje, controlate de AI, NPC-uri cu o viaţă proprie şi o poveste nonlineară, cu o mulţime de misiuni. Sistemul de luptă este real-time şi influenţat de elementele RPG: un personaj cu abilităţi de foarte bun ţintaş va putea să elimine o santinelă dintr-un turn altfel inaccesibil, o mitralieră grea va avea nevoie de o valoare mare la Strenght pentru a putea fi cărată, iar furişarea în spatele gărzilor va necesita un punctaj ridicat la Agility. Toate acestea se vor desfăşura de-a lungul a şapte capitole ce au loc în peste 100 de locaţii diferite, populate de animale sălbatice, monştri, vrăjitori şi fireşte, nazişti.

Atmosfera mistică a Tibetului se armonizează paradoxal destul de bine cu formele obeze ale zepelinelor cu zvastici şi creaturile de coşmar ce foşgăie prin subterane (şi nu am numit aici naziştii, pe care îi vom descrie în detaliu în cadrul unei viitoare prezentări). Din păcate nu putem spune acelaşi lucru despre îmbinarea dintre peisajele 3D prerenderizate şi personajele full 3D animate în timp real care se potrivesc în decor doar puţin mai bine decât nuca în perete. Faptul că modelele personajelor seamănă destul de mult cu un set de figurine Action Man (batteries not included) nu ajută foarte mult la crearea unei atmosfere propice pentru joc. Totuşi, senzaţia noastră este că producătorii au intenţionat să parodieze filmele de aventuri tip Indiana Jones, Young Indiana Jones sau Indiana Jones: Attack of the Clones. Sau cel puţin sperăm că este aşa, pentru că altfel vom râde din alte motive în momentul apariţiei jocului, programat pentru a doua jumătate a anului 2002. O dovadă în sprijinul ipotezei parodice este captura de ecran în care are loc un dialog criptic între două personaje şi un NPC blănos, numit de dragul aparenţelor Yeti. "@#!" spune ofuscat unul dintre personaje, lovit fiind de numitul Yeti. Acesta nu se lasă mai prejos şi strigă "Auuuuaa!", împuşcat la rândul său de vajnicul colonel Grom. Trimiterea către un stil comic-book este evidentă şi în accentuarea trăsăturilor personajelor, însă sperăm că rezultatul final nu va fi ceva gen Freedom Force.

Nu vă lăsaţi păcăliţi însă de tonul articolului. Grom promite să ofere o experienţă originală.

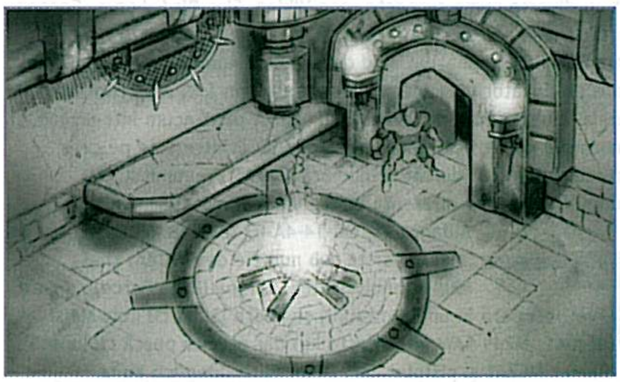


MMORPG

Realm WARS

Un proiect al pasionaţilor

Format: **PC** • Producător: **Garage Games** • Publisher: **Garage Games**
Distribuitor: **N/A** • Apariţie: **N/A**





GARAGE Games este una dintre cele mai îndrăzneţe companii din industria jocurilor şi meritele sale merită subliniate. După ce au conceput un joc cu performanţe tehnice excelente dincolo de inevitabilele bug-uri (Tribes 2), aceştia s-au decis să ofere motorul grafic ce a stat la baza Tribes 2 (Torque Engine) aproape gratuit. În schimbul sumei modice de 100$ şi a unor aranjamente de publishing liberale, oricine putea beneficia de un instrument grafic excelent ce era similar unora mult mai scumpe sau chiar le depăşea (motorul de Serious Sam costă peste 10.000 de dolari de exemplu şi nu are nici pe departe atâtea facilităţi, însă este ceva mai uşor de folosit). După o scurtă perioadă de interes în vara anului trecut, Torque Engine a alunecat încet în uitare, vânzările scăzând substanţial până în decembrie. Lucrurile s-au schimbat dramatic odată cu anunţarea proiectului Realm Wars şi lansarea primului demo tehnologic.

Echipa Garage Games este formată din patru oameni care chiar lucrau într-un garaj până acum două luni când au reuşit în sfârşit să se mute într-un birou. Este de înţeles că nu prea au timp să se ocupe de dezvoltarea de jocuri când trebuie să scrie documentaţia pentru Torque Engine, să corecteze bug-uri şi să adauge caracteristici noi. Cu toate acestea, planul lor de a crea un joc nu a fost lăsat deoparte şi au decis să ceară ajutorul celor care au achiziţionat Torque Engine şi al oricui este dispus să se implice în crearea unui joc. Fie că este vorba de modelatori, animatori, designeri de niveluri, designeri de texturi, artişti 2D, toţi pot participa şi pot câştiga ceva din asta în momentul în care jocul va fi terminat. Şi proiectul chiar s-ar putea să aibă succes, pentru că sunt mulţi cei care aprobă filozofia costului minim şi implicării maxime a celor de la Garage Games.

MMORPG CU AROMĂ DE HACK&SLASH

Realm Wars îşi propune să fie un MMORPG, dar nu unul clasic, ci unul ceva mai pe gustul nostru. După ce îşi alege un personaj din cele zece rase disponibile, jucătorul intră în joc şi se luptă cu alţi jucători: unu la unu, o echipă/ghildă contra alteia sau armată contra armată, într-un conflict de proporţii epice, făcut celebru (la o scală mai mică) de bătăliile realm-vs-realm din Dark Age of Camelot. Dar şi aici vine partea interesantă, nu există creştere în nivel. Totul depinde de abilitatea jucătorului de a se lupta, şi în mai mică măsură de obiectele mai mult sau mai puţin speciale pe care le are asupra sa (arme, armură, talismane şi alţi ciucurei magici). Nu există dice rolls şi nici hit points şi, simţim nevoia să evidenţiem din nou, nu există creştere în nivel. Am considerat întotdeauna goana către nivelul maxim inutilă şi hilară, iar pe cei care o practicau îi încadram în categoria maniacilor irecuperabili. Realm Wars intenţionează să elimine această problemă care scădea considerabil din jucabilitate din punctul nostru de vedere şi de aceea merită toate laudele. Există abilităţi ce pot fi personalizate şi modalităţi de răsplătire a jucătorilor vrednici: acestora le creşte renumele (o variabilă ce va conta mai mult decât "nivelul", dar care nu avea efect asupra mecanicii jocului), vor primi medalii şi vor avea modalităţi suplimentare de a-şi personaliza modelul luptătorului. În plus, jucătorii care joacă mai mult timp şi sunt mai experimentaţi vor avea o şansă mai mare de a găsi obiecte rare sau unice.

Terenul va fi scalabil după numărul jucătorilor ce participă la o bătălie, şi poate fi diferit de la o bătălie la alta sau poate fi creat de jucători prin intermediul unui kit de construcţie. Bătăliile vor fi supervizate de un dungeon master care va avea un rol similar celui de arbitru. Cei care vor participa în mod direct la ele vor putea folosi arme de apropiere sau de distanţă, arme manevrabile doar de mai mulţi jucători, vehicule de diverse tipuri şi chiar NPC-uri.

Despre povestea jocului nu se ştiu încă foarte multe amănunte, în afară de faptul că va fi creată de Blake Hutchins, cel care a creat universul StarSiege.

SARE DUPĂ GUST

Demo-ul tehnologic vă lasă să experimentaţi personajul orc, singura rasă disponibilă în acest moment şi o arbaletă ce trage cu săgeţi explozive. Nu foarte bogat pe partea de conţinut, demo-ul este impresionant din punct de vedere vizual. Dacă Garage Games va reuşi să îmbunătăţească codul de server din Torque Engine încât să poată susţine sute sau chiar mii de jucători simultan şi dacă va primi un ajutor considerabil din partea comunităţii de fani, s-ar putea să avem un concurent formidabil pentru MMORPG-urile anului 2003.

Specnaz: Project Wolf

FPS Tactic

"Prietenia" tradițională dintre om și lup



Software • Publisher: N/A • Distribuitor: N/A • Apariție: primăvara 2003



DACĂ un gamer pasionat ar fi tentat diabolic să își construiască o imagine asupra lumii prin prisma jocurilor așa-zis realiste din ultima vreme, ar putea ajunge eronat la concluzia că singurii care au trupe militare de elită sunt americanii și englezii, cu ale lor Delta Force, Rainbow Six, Ghost Recon și SAS. Cuprinși de o îndreptățită mânie și impulsionați de mândria națională, rușii de la BYTE Software se încăpățânează să demonstreze că lucrurile nu stau chiar așa într-un FPS tactic ce va fi terminat la începutul anului viitor.

SPECIALNOGO NAZNACENIYA

Sau Specnaz, sau Forțele Speciale, este o unitate militară de elită a vecinilor noștri ruși, comparabilă cu oricare din corespondentele ei occidentale și care își va dovedi utilitatea, cel puțin în jocul celor de la BYTE Software. În contextul fragmentării fostei Uniuni Sovietice și a demilitarizării bazelor din Africa, Cuba și, firește, nordul Rusiei (prin transportarea în secret a arsenalului nuclear către destinații necunoscute marelui public) un avion IL76, având la bord suficiente focoase nucleare cât să șteargă de pe fața pământului câteva țări mai mici, se pierde ca măgarul în ceață. Grupul restrâns al celor care știu de operațiune intră în panică și recurg la o măsură păstrată ca ultimă alternativă: activarea proiectului Wolf. Grupul de acțiune Wolf este format din comandantul de operațiuni Serghei Nicolaievici (un soi de Sergiu Nicolaescu scris cu chirilice), ofițer GRU, care nu participă în mod direct în joc, Wolf 1, un soldat Specnaz controlat de jucător și Wolf 2, un lup transformat prin experimente genetice și augmentări mecanice într-o adevărată mașină de ucis, controlat indirect prin comenzi vocale de jucător. Mai au apariții pasagere în joc și un grup de suport Specnaz, o unitate Delta Force, care colaborează la acțiune în spiritul tradiționalei prietenii ruso-americane și un grup de copii de culoare în drum spre Africa de Sud spre a filma o nouă reclamă Orange. Sperăm că lupul va avea un rol mult mai activ în joc în afara transportării de explozibil și muniție, pentru că ideea este originală și interesantă. Producătorii afirmă vag că el va putea fi controlat printr-o serie de comenzi predefinite și ghidat prin niveluri prin intermediul unui transmițător/receptor GPS. De asemenea, este probabilă și o colaborare pe partea de strategie și tactică cu Scufița Roșie.

WORLD WIDE WAR

Jocul are cinci campanii ce se desfășoară pe rând în Iran, Yemen, Afganistan, Uzbekistan și Myanmar (fostă Burma). Fiecare campanie are între patru și zece misiuni, numărul total fiind de 39, poreclite cifrat cu diverse nume suspecte, gen Viking, Sky, Bird, Larva, Cocoon Brain sau Stejar: Extremă Urgență.

Am fost impresionați în mod deosebit de numărul mare de arme pe care producătorii promit că îl vor include în joc, majoritatea made in Russia. Multe dintre ele nu au mai apărut până acum într-un joc, și recunoaștem deschis că nu am auzit de ele. Printre cele pe care le-am identificat cât de cât se numără AK-74M, renumitul SVD Dragunov (care făcea diferența dintre viață și moarte în Jagged Alliance 2), OC-14-4A-03 (mai cunoscut pentru cei mai în vârstă sub numele de GROZA) și explozibilul Semtex. Echipa Delta Force, cu care veți coopera în unele misiuni, se poate lăuda cu Colt M4 și M40A1, M249-SAW, greoaia(14 kg) dar precisa pușcă cu lunetă Barret M82A1 și pistolul Colt Delta Elite. Inamicii au la îndemână un arsenal la fel de redutabil, dar ceva mai ușor de recunoscut: AKSU-74, AK-47, M16A2, M79, FAMAS sau Browning M2.

DRUM ÎN LUCRU

Producătorii nu ne spun foarte multe despre motorul jocului, în afară de faptul că poartă numele de "Amoeba" și permite folosirea de texturi foarte detaliate, și fotorealiste pe deasupra. Este un motor specializat pe niveluri de exterior, cu un accent special pe realismul peisajelor. Lipsa unor capturi de ecran elocvente pentru posibilitățile sale ne face să ne abținem de la comentarii în privința sa. La fel de puține se știu și despre modurile de joc multiplayer. Ele sunt în număr de șase și au nume destul de elocvente, cu excepția ultimului: Deathmatch, Squadmatch, Specnaz vs Delta, Capture the Nuke, Atomic Countdown, The Reconaissance.

Așteptăm cu interes mai multe amănunte și imagini din joc, un demo fiind programat să apară cândva în decembrie anul acesta.



Action/Adventure

Indiana Jones Emperor's Tomb

Un erou care nu îmbătrâneşte niciodată

Format: PC • Producător: The Collective • Publisher: Lucas Arts • Distribuitor: - • Apariţie: toamna 2002

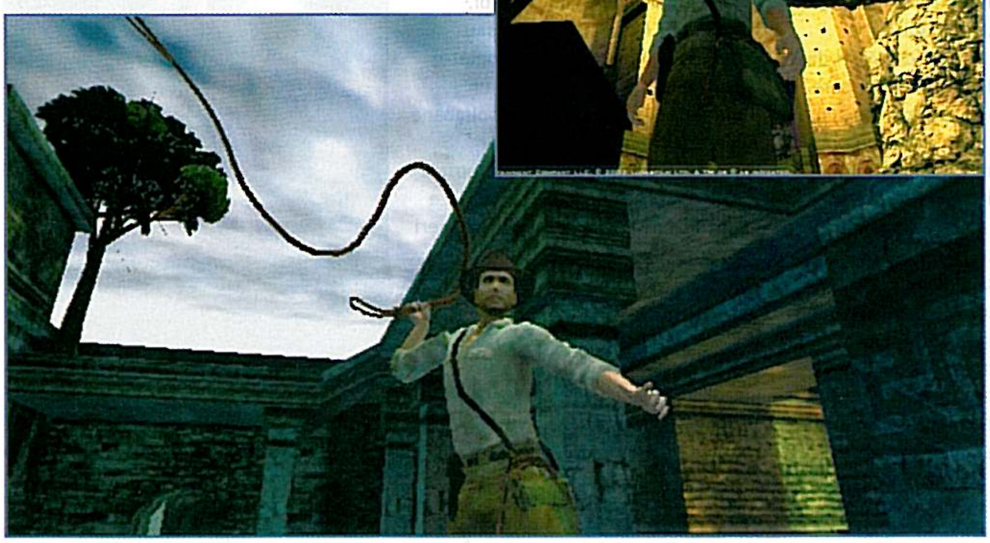
VĂ MAI aduceţi aminte de Indiana Jones? În caz că da, nu sunteţi singurii. The Collective, o firmă cunoscută pe plan mondial pentru titlurile de un imens succes în rândul fanilor lui Britney Spears - Buffy the Vampire Slayer şi Deep Space Nine: The Fallen, şi-au adus şi ei aminte de Indiana Jones şi auzind zvonuri că se mai pregăteşte încă un film din serie, s-au gândit să creeze încă un joc.

Înarmat cu un pistol şi nelipsitul bici, Indiana Jones se va folosi de data aceasta mai mult de pumni şi de diverse obiecte contondente (picioare de scaun, lopeţi) pentru punerea la punct a adversarilor, spre deosebire de celelalte titluri în care armele de foc erau ceva mai populare. Povestea nu iese din tiparele mult utilizate până acum în serie: în anul 1935, în Orientul îndepărtat, o grupare asiatic-mafiotă, Triada Dragonului Negru, formează o alianţă cu mercenarul neamţ Albrecht von Beck pentru a găsi o misterioasă perlă neagră, cunoscută sub numele de Inima Dragonului, care se presupune că îi conferă posesorului puterea de a controla minţile oamenilor. Aparent ascunsă în cripta primului împărat al Chinei, piatra se va dovedi destul de dificil de găsit, iar misiunea lui Indy va fi să aibă grijă ca perla să nu cadă în mâinile băieţilor răi.

Desfăşurat de-a lungul a zece niveluri situate în locaţii mai mult sau mai puţin unice, cum ar fi un castel din Praga datând din secolul XV, subsolul inundat al unui palat din Istambul sau o fortăreaţă medievală din sudul Chinei, create cu un motor grafic programat in-house de The Collective, Emperor's Tomb nu se ridică din punct de vedere tehnologic la nivelul celor mai noi creaţii ludice, fiind destul de banal. Nu credem că va avea succes, mai ales că intră în concurenţă cu Tomb Raider: Angel of Darkness, care arată mult mai bine şi are şi avantajul unei eroine cu forme voluptoase. Recomandat fanilor lui Indy, controlorilor RATB şi femeii care vinde lapte în piaţa Victoriei între orele 8 şi 12.

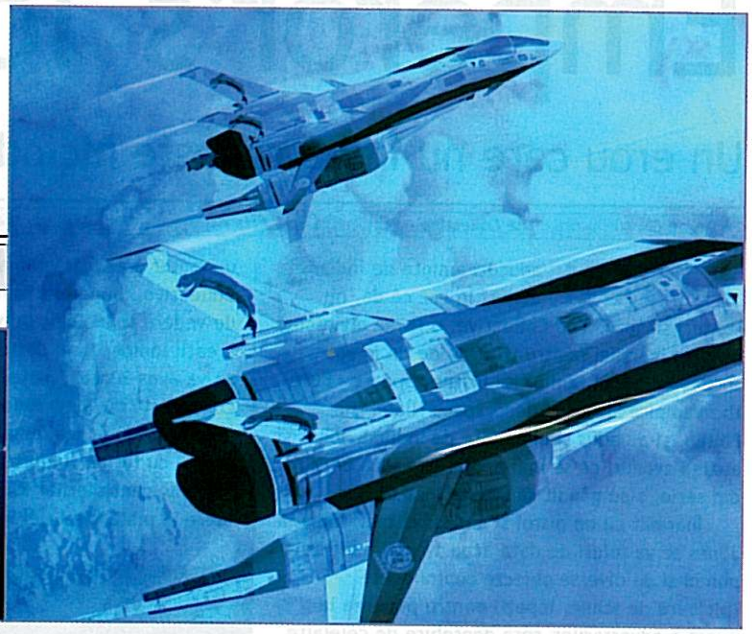






Action/Sim

Dark Angel: Supercav



Mai ceva ca SeaQuest la vremea lui

Format: **PC** • Producător: **Dark Angel Team** • Publisher: **N/A**
Distribuitor: **N/A** • Apariție: **sfârșitul 2002**





MULȚI au plâns după dispariția serialului "SeaQuest", un soi de Star Trek subacvativ. Nu și noi, care îl apreciam la fel de mult ca și pe Star Trek-ul original (nu foarte mult, în caz că nu ați citit Blackmail-ul de la numărul trecut). Nu vom nega preventiv calitatea unora dintre episoade și nici premisele interesante ale serialului. Tocmai de aceea Dark Angel: Supercav ne-a atras atenția.

Inițiat ca un proiect pentru un serial de televiziune creat în întregime pe computer, Dark Angel vine cu un concept care îți taie răsuflarea... la propriu. Închipuiți-vă un viitor în care submarinele se pot mișca la viteze supersonice, luptele subacvatice devenind similare unei scene din Top-Gun. Nu este de domeniul science-fiction-ului așa cum ar părea la prima vedere, ci o idee ceva mai greu de pus în practică, dar nu imposibilă.

SUPERCAV

Totul se bazează pe conceptul de supercavitație: în momentul în care un submarin depășește 100 de noduri pe oră, el creează în jurul său o bulă de aer, în care se poate deplasa de 1000 de ori mai repede decât în apă, la viteze de câteva mii de kilometri pe oră. Problema este cum să ajungă mai întâi la 100 de noduri pe oră, o viteză imposibilă momentan. Răspunsul ține tot de o tehnologie de ultimă oră: transductori ce emit unde la o frecvență înaltă, generând un strat milimetric de aer între pereții submarinului și apă. Pe lângă că permit atingerea vitezei de 100 noduri pe oră, aceștia acoperă și semnătura acustică a submarinului, făcându-l mai greu de detectat.

DE LA REALITATE LA SF

Bazat pe articole din New Scientist și Nature, și pe documentare de pe Discovery, Dark Angel merge mai departe și creează o lume SF, aparent utopică. În 2041, când oamenii au colonizat oceanele și trăiesc foarte mulțumiți sub apă, armada Națiunilor Unite are probleme cu o serie de pirați din statele Pacificului de Vest, care s-au unit sub denumirea de Imperiul Kalithan. Pentru a opri tentativele lor de expansiune, Națiunile Unite se hotărăsc să construiască cinci submarine mamut bazate pe supercavitație. Reușesc să construiască doar trei, iar două dintre ele cad în mâinile imperiului, care le folosește pentru a distruge pentru a doua oară Pearl Harbor-ul, acum bază de submarine. Singura speranță în războiul care urmează rămâne cel de-al treilea Supercav, botezat Angelus și având-l la cârmă pe căpitanul Julius Verne (wink! wink!)

DELICATESE GRAFICE

Jocul arată superb și mărturisim cu mâna pe inimă că nu am reușit să sesizăm diferențele dintre capturile de ecran și scenele din film. Secvențele cinematice aproape că reușesc să le depășească pe cele din Final Fantasy. Nu știm de ce sistem va avea nevoie pentru a rula, însă ne așteptăm să ceară ceva mai multe resurse de sistem decât Aquanox.

Jucătorul va intra în rolul unui tânăr cadet aruncat în focul bătăliei, pilotând una dintre navele găzduite în calele imensului Angelus: Peacemaker, Raptor, Typhoon, Akira Manta-Ray sau Chimera. Acestea sunt modelate excelent, fiind versiuni cu un număr ceva mai redus de poligoane ale celor din film. Pe lângă bătăliile propriu-zise, eroul nostru va avea prilejul să interacționeze cu NPC-uri în numeroasele încăperi de pe Angelus.

Veți avea nevoie cu certitudine de un joystick dacă vreți să vă bucurați de toate avantajele vitezei de reacție a submarinului pe care veți "zbura". Sperăm că acest lucru va însemna și lupte ceva mai alerte și mai antrenante decât învârtelile în jurul cozii prezente în Aquanox. Și sperăm că intriga și personajele vor fi măcar mai puțin iritante decât cele din jocul mai sus pomenit, care nu a avut succes nici măcar ca benchmark pentru plăcile video.







Icewind Dale 2

RPG

Necazuri în cele Zece Orașe

Format: **PC** • Producător: **Bioware** • Publisher: **Black Isle** • Distribuitor: **Monosit** • Apariție: **sfârșitul 2002**









ICEWIND Dale este ținutul cuprins între Sea of Moving Ice și vârfurile înghețate ale munților numiți Spine of the World, refugiu constant al hoților, proscrișilor de toate felurile, dar și ținta pionierilor și a exploratorilor curajoși. O generație a trecut de la evenimentele descrise în Icewind Dale și nimic nu pare să mai deranjeze viața locuitorilor din ținuturile înghețate. Dar orice lucru bun are și un sfârșit. Hoarde de goblini si orci, dar și alte creaturi se adună sub flamura misterioasei Chimera și încep asaltul asupra celor Zece Orașe (The Ten Towns). Bremen cade, iar valurile de refugiați pot fi văzute fugind la sud de Bryn Shander și chiar mai departe. În aceste condiții, primarul orașului Targos trimite după ajutorul soldaților, mercenarilor și al aventurierilor de toate felurile.

Grupul tău va fi recrutat în Luskan, un oraș la sud de Spine of the World, aproape de Neverwinter, fiind transportat apoi până în Targos, unde primarul orașului, Ulbrec Dinsmore, te angajează să investighezi cauzele noului conflict, dar și să împiedici hoardele atacatorilor să taie drumurile de comunicație de pe Shaengarne River. Războiul cuprinde din nou Icewind Dale, hoardele atacatoare putând fi văzute pustiind câmpiile, distrugând satele slab apărate, mica ta bandă de eroi fiind singura ce se opune acestui război aproape total.

Dar ce aduce nou acest Icewind Dale 2, în afara poveștii mai sus menționate? Să începem cu veștile proaste: nu mai pot fi importate personajele din Icewind Dale sau seria Baldur's Gate, iar aplicarea unora din regulile ediției a treia AD&D elimină THAC0-ul (To Hit AC 0) și Armor Class-ul negativ. De asemenea, la generarea personajului nu se mai folosește roll-ul; ci un sistem de cumpărare a punctelor. Totuși, producătorii îndulcesc pilula, prin cele peste 20 de rase și subrase existente, multe luate din universul cărților lui R. A. Salvatore (drow elfi, moon elfi, wild elfi, duergar, gold dwarf, swifneblin, lightfoot, ghostwise halfling, strongheart halfling, tiefling, aasimar), cele 21 de clase, unele preluate din Baldur's Gate 2 (Barbarian, Monk, Sorceror), altele complet inedite (Votary Paladin și Riddlemaster). Vom vedea 50 de magii noi, unele destul de spectaculoase, numărul total al vrăjilor ridicându-se la peste 300. Apariția a peste 100 de noi obiecte speciale nu poate decât să crească rejucabilitatea noului titlu, cunoscute fiind cazurile jucătorilor al căror unic scop este să vâneze astfel de obiecte. În cazul în care v-ați plictisit de măcelarit monștrii din IW1, acum vă veți confrunta cu redutabilii Hook Horrors sau Driders. Tot la capitolul vești bune intră și îmbunătățirea A.I.-ului, a sistemului de interfață și a modului Heart of Fury (multe dintre obiectele speciale neputând fi găsite decât în acest mod). Zonele pe care le vei explora, mult mai mari decât în titlul original, vor fi populate cu monștri corespunzători nivelului pe care l-ai atins, într-un stil asemănător celui din Trials of the Luremaster.

În ceea ce privește aspectul și atmosfera, ni se promit și aici schimbări în bine, echipele ce au lucrat la grafica și sunetul primului Icewind Dale fiind cooptate și pentru realizarea continuării, împreună cu echipa defunctului și de ceva timp anulatului Torn. Muzica este compusă de tandemul Jeremy Soule și Inon Zur (creatorii coloanei sonore din Icewind Dale și respectiv Throne of Bhaal).

Grafica jocului se bazează pe același Infinity Engine, folosit și la jocurile anterioare, însă într-o versiune mult îmbunătățită, iar rezoluțiile suportate sunt de la 640x480 până la 2048x1536. O mare parte din Artwork a fost reciclată din cel creat pentru Torn - portretele personajelor bazându-se în mare parte pe desenele începute de Jason Manley (creatorul portretelor din Icewind Dale), și refăcute mai târziu de Justin Sweet (unul dintre cei ce au realizat Concept Art-ul pentru Torn).

Ținând cont de toate acestea, nu pot spune decât că Icewind Dale 2 va fi un mod plăcut de umplere a timpului până la mult-așteptatul Neverwinter Nights, iar de surprize de la Black Isle și Bioware se pare că vom mai avea parte (poate un nou Planescape, sau un nou Fallout). Așa că sperăm ca totul să iasă bine.

Adventure

Jazz and Faust

Un exemplar dintr-o specie pe cale de dispariție

Format: **PC** • Producător: **1C** • Publisher: **Buka Entertainment** • Distribuitor: **N/A** • Apariție: **vara 2002**









CE AU în comun companii ca Nival, Buka sau Akella? În primul rând litera "a" în componență. În al doilea rând, proveniența rusească și jocurile bune. Și cum concurența rareori se lasă așteptată, 1C, o altă firmă rusească producătoare de jocuri și alimentată cu vodka încearcă din răsputeri să ajungă din urmă eșalonul fruntaș. Aceștia lucrează, nici mai mult nici mai puțin decât la un adventure, asta în ciuda faptului că în ultima vreme doar câteva titluri sporadice mai despart acest gen, odată înfloritor, de necrologul oficial. Lăudabil. La fel de lăudabilă este și munca depusă pentru a-i mulțumi atât pe fanii înrăiți ai genului, cât și pe novicii în ale aventurii, pentru a păstra elementele clasice ale genului, oferind, în același timp, o porție consistentă de originalitate.

Principala atracție a jocului o va constitui, fără îndoială, posibilitatea de a intra în pielea unuia sau altuia din cele 2 personaje principale, Jazz, un șiret contrabandist, sau Faust, un căpitan de corabie onorabil și cu principii stricte. Fiecare dintre ei va beneficia de o poveste aparte și de un punct de vedere cât se poate de personal, va interacționa cu mediul în funcție de personalitate și va avea metode și scopuri diferite de ale celuilalt. Cu toate că nu se vor întâlni în final pentru un duel apoteotic, Jazz și Faust își vor încrucișa drumurile de câteva ori, dând naștere unor situații interesante. Alegerea personajului va constitui, de altfel, singura decizie pe care va trebui s-o luați pe parcursul jocului, dat fiind că povestea și acțiunea aferentă sunt extrem de liniare, implicând executarea într-o ordine strictă a majorității acțiunilor și obiectele de unică folosință.



Cu toate bunele intenții ale producătorilor de a face jocul accesibil tuturor, compromisul făcut în cele din urmă nu este cel mai fericit, dat fiind faptul că au sacrificat potențiala complexitate și finețe ce ar fi putut decurge din caracterele atât de diferite ale protagoniștilor în favoarea unei liniarități exagerate a povestirii și a unor puzzle-uri jenant de simpliste, tot jocul devenind practic un simulator de tarabagiu din piața Vitan datorită predominanței covârșitoare a schemei „îți dau piatra găurită dacă-mi aduci un fluture de mare". Tot la capitolul elemente conservatoare se înscrie și interfața, cu nimic diferită de cea din alte jocuri point-and-click, poate cu unica excepție a inventarului, al cărui icon, un dragon superb, are bunăvoința de a ocupa o treime din ecran.

Și totuși... După ce o dau grațios în bară în ceea ce privește majoritatea elementelor caracteristice genului - atmosfera, puzzle-uri, interacțiune cu NPC-urile - cei de la 1C își fac socoteala că o grafică bună spală toate păcatele, ceea ce nu-i tocmai așa, dar să fim înțelegători. Mai ales că ceea ce vom vedea în cele peste 85 de locații pre-renderizate, pe lângă pitorescul unor medii specifice Orientului Mijlociu sau Europei medievale, varietatea peisajului și arhitectura deosebită, va constitui un adevărat deliciu vizual, dat fiind nivelul copleșitor de detaliu al texturilor și ambientului și stilul complex de iluminare. Când vine vorba însă de animații și modelarea personajelor 3D, lucrurile nu mai stau atât de frumos, mai ales în privința personajelor destul de schematice, care nu cadrează cu decorul detaliat, iar animațiile din fundal se află într-o cantitate mult prea mică, dând o supărătoare impresie de static.

Secvențele cinematice sunt în schimb bine realizate, cu toate că mulți se vor strădui zadarnic sa înțeleagă ce se spune acolo. Cu excepția cazului în care vorbesc fluent limba rusă... Tot în rusă sunt realizate și dialogurile, dar aici salvarea vine sub forma subtitrării în engleză, de multe ori sursă de umor involuntar, datorită traducerii jalnice.

Cu toate lipsurile și defectele sale, Jazz and Faust se poate dovedi o modalitate destul de plăcută de petrecere a timpului până la apariția unor titluri mai convingătoare în domeniu, precum Syberia. Ne rămâne să sperăm la o remediere a unor aspecte negative minore ale jocului, dar dat fiind faptul că data prevăzută pentru lansare se apropie vertiginos, șansele de ameliorare a unor concepte de bază prost gândite sau implementate bat lejer spre zero.

Sudden Strike 2

RTS

Japonezii intră şi ei în război

Format: PC • Producător: Fireglow • Publisher: CDV • Distribuitor: N/A • Apariţie: vara 2002













ULTIMUL subiect la modă în lumea jocurilor pare a fi cel de-al doilea război mondial, noul titlu al celor de la compania producătoare Fireglow nefiind o excepţie. Sudden Strike 2, căci despre el este vorba, exploatează succesul avut de Sudden Stike şi Sudden Strike Forever, totul pentru a oferi un plus de senzaţii fanilor seriei.

Vrând să vedem cam ce ar putea aduce nou, am avut plăcerea să interacţionăm şi cu demo-ul lansat de echipa producătoare, demo ce poate fi găsit chiar şi pe CD-ul ce însoţeşte numărul curent XtremPC.

Acţiunea jocului se va întinde pe parcursul a 40 de misiuni, ce alcătuiesc 5 campanii bazate pe realitatea istorică, facţiunile beligerante prezente în joc fiind: Germania, Rusia, Anglia, S.U.A. şi Japonia. Tot aici adaug prezenţa a patru niveluri de dificultate, nivelul cel mai greu transformându-te într-un jucător de şah silit să-şi gândească fiecare mişcare.

Cele constatate în versiunea demo au avut efecte contradictorii asupra minţilor noastre, observând că se poate şi mai bine, duşul rece provenind însă din aşa numitul sistem de damage realist. Şi cum să nu înnebuneşti când vezi frumuseţe de tanc cu echipajul decimat de un lunetist inamic, gloanţele acestuia părând de natură magică, penetrând prin armura blindatului. Bine, veţi spune, dar poate că mai scot capetele pe afară, şi atunci totul este posibil. Însă aş vrea să-l cunosc şi eu pe tanchistul ăla suficient de idiot să facă aşa ceva în plină luptă.

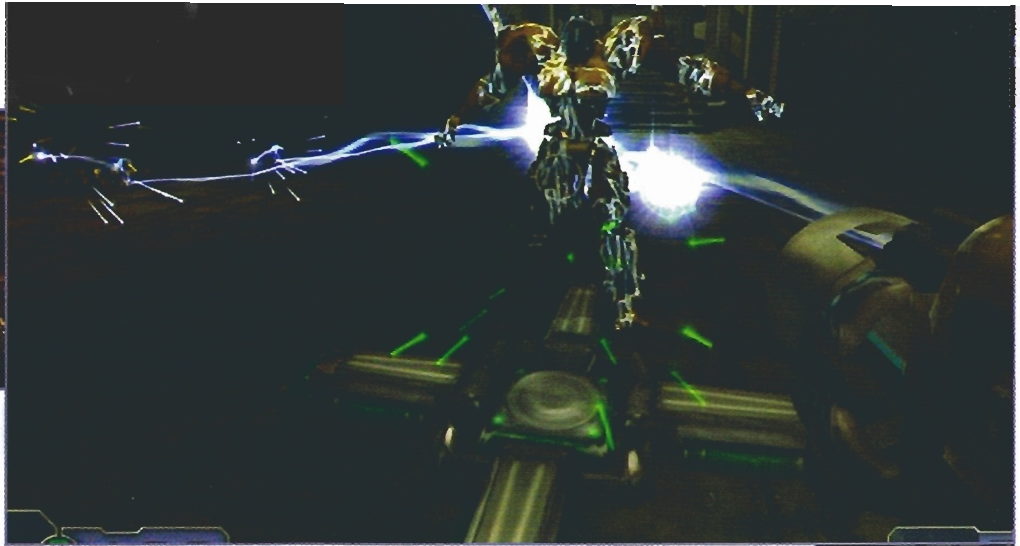
La capitolul noutăţi am putut constata faptul că trupele pot aduna experienţă, veteranii mişcându-se mai repede şi vizibilitatea maximă a acestora fiind mult îmbunătăţită, putând realiza o tragere mai precisă. Totodată, veteranii ajută şi la menţinerea moralului printre trupe, prezenţa lor făcând ca unităţi neexperimentate să capete însuşirile lor. Moralul este o altă componentă importantă a jocului, acesta fiind ridicat prin prezenţa ofiţerilor, generalilor sau a veteranilor. Unităţile cu moral scăzut vor fugi de pe câmpul de luptă, depresiile acute ale acestora manifestându-se în timpul bombardamentelor aviatice ori de artilerie, la care se adaugă propaganda inamică. Totodată infanteria primeşte în plus comenzi ca "scatter" sau „cover". Implementarea unui sistem meteorologic nu poate decât să ne bucure, acum putând vedea bietul infanterist mărşăluind prin ploaie sau viscol, efectele acestuia fiind vizibilitatea redusă şi un moral scăzut al trupelor (voi cum v-aţi simţi după câtiva kilometri prin ploaie?!)

Bătăliile se dau pe principiul armelor combinate (infanterie, aviaţie, marină), infanteria putând chema în ajutor bombardiere şi spiona inamicul cu ajutorul avioanelor de recunoaştere, iar întăririle pot fi transportate pe calea aerului şi paraşutate. Veţi avea la dispoziţie ambulanţe, trenuri şi camioane de aprovizionare, muniţia consumabilă fiind unul din elementele ce conferă realism jocului. Fiecare vehicul va avea propriul echipaj, numărul de membri ce alcătuiesc echipajul fiind reprodus conform realităţii istorice. Astfel, un tanc rusesc T-34 va avea echipajul compus din 5 oameni, unul american din 3 etc. Veţi observa prezenţa pe câmpul de luptă a unor blindate ca Tiger, Koenigstiger, Sturmtiger, Panther sau a faimoaselor Katyusa. Trecerea râurilor se face cu ajutorul salandelor şi a şalupelor, desfăşurarea acestora făcându-se de regulă sub foc inamic. Aproape totul poate fi distrus: copaci, case, poduri, fortificaţii, scopul fiind tăierea liniilor de aprovizionare şi de comunicaţie a adversarului. Distrugerea pistei de aterizare a unui aeroport face ca avioanele de transport să nu mai poată ateriza, iar în cazul şinelor de tren, aprovizionarea cu muniţie este stopată. Existenţa unor vehicule specializate în reparaţii face însă posibilă refacerea aerodromului, a şinelor, a tancurilor şi a tunurilor ce nu sunt complet distruse.

În multiplayer se poate juca în modul "capture the flag", întăririle fiind disponibile o singură dată pe parcursul unei bătălii, luptele apropiindu-se de o partidă de şah, resursele fiecărui jucător fiind limitate.

Concluzia este că gradul de realism ar mulţumi un neiniţiat, experţii vor strâmba însă din nas şi toată lumea va fi nemulţumită de grafica 2D, cu unităţi greu de distins chiar şi la o rezoluţie de 640x480, de pathfindingul dezastruos al trupelor şi de replicile extrem de repetitive ale unităţilor.





FPS

Unreal Tournament 2003

Fiţi gata pentru înfruntări sângeroase

Format: **PC** • Producător: **Digital Extremes** • Publisher: **Epic Entertainment** • Distribuitor: **N/A** • Apariţie: **iunie 2002**

SERIA Unreal a fost iniţial gândită să concureze împotriva unor titluri ca Half-Life şi Quake 3, răpindu-le un număr cât mai mare de fani. Obiectiv realizat cu succes, am zice noi, ţinând cont de multitudinea de servere de Unreal existente la ora actuală pe Internet. După avalanşa de FPS-uri din ultimii ani, acestea au început să intre uşor, dar sigur, într-un con de umbră, fapt datorat mai ales titlurilor de slabă calitate, excepţiile numărându-se pe degete, fiind cunoscute de altfel de pasionaţii shooter-elor.

Astfel, Unreal Tournament 2003 va apărea la timp pentru a revitaliza genul, singurii concurenţi serioşi nefacându-şi apariţia până anul viitor. Astfel, jocul celor de la Digital Extremes, are toate şansele de a deveni, chiar şi pentru scurt timp, regele neîncoronat al genului. Deci să vedem care sunt noutăţile aduse de acest nou joc al seriei.

Adversarii ucişi vor lăsa în urma lor bioenergie, care colectată va permite folosirea unor mişcări speciale, iar dodgingul din primul Unreal Tournament a fost mult îmbunătăţit. Vestea tristă este că puşca cu lunetă a dispărut, locul acesteia fiind luat de un lightning gun, care are acelaşi rol, dar o lovitură ratată te va expune furiei celor pe care ai vrut să-i ucizi. Apariţia ta pe hartă se va face cu constatarea că deţii mai toate armele, mai puţin cele speciale, iar după vreo câteva secunde în care te vei simţi Rambo 4, îl vei imita pe iepuraşul Roger, realizând că, deşi deţii 98% din arsenalul existent al jocului, muniţia de care dispui este insuficientă. La capitolul inovaţii vechi în haine noi sunt staţiile de reîncărcare ce oferă cu zgârcenie energie, scut sau muniţie. Aceste staţii au nevoie de un timp de reîncărcare mare, descurajând astfel jucătorii să rămână prea mult timp lângă o astfel de staţie.

Unreal Tournament 2003 va veni cu o mare varietate de skin-uri, dar şi cu posibilitatea personalizării acestora printr-un implant de personalitate.

Motorul grafic pe care-l foloseşte jocul le aparţine celor de la Epic Games, fiind acelaşi pe care-l foloseşte şi Unreal 2, putând crea o multitudine de efecte luminoase, proiecta umbre, dar şi particule ce interacţionează cu personajele. Datorită acestui motor grafic vom vedea spaţii deschise imense, iar producătorii promit chiar şi introducerea de vehicule pe unele din hărţile exterioare.

În single-player vei fi căpitanul unei întregi echipe. Aceasta va putea fi îmbunătăţită fie prin angajarea şi concedierea unor agenţi, fie prin upgradarea celor existenţi. Accentul nu se mai pune pe numărul nivelelor, ci pe jocul în sine, astfel putând fi provocat de căpitanii echipei adverse la o luptă one-to-one sau la un team deathmatch. La începutul fiecărei lupte vei putea desemna stilul de luptă al echipei (defensiv, ofensiv, etc.), dar şi poziţiile de start ale coechipierilor tăi. În timpul bătăliei vei putea schimba acest stil, iar ordinele date vor fi îndeplinite cu multă smerenie de către năpăstuiţii care au avut ghinionul de a fi conduşi de tine. Şi dacă tot am ajuns la masele proletare, să trecem la studiul de multiplayer.

Modurile de multiplayer sunt cele cunoscute: capture the flag, deathmatch, team deathmatch; la care se adaugă



Domination 2 şi Bombing Run. În Domination 2 există două Domination Points ce trebuie cucerite şi păstrate un timp de către o echipă, reuşita atrăgând după sine puncte. După o vreme, cele două Domination Points se dezactivează redevenind neutre. Cât timp aceste puncte sunt dezactivate nici una din echipe nu va putea să le cucerească. Bombing Run se manifestă prin apariţia unei bombe în mijlocul hărţii, scopul echipei tale fiind să ia această bombă şi să o detoneze în baza adversă. Jucăria respectivă poate fi trecută de la un coechipier la celălalt pe principiul binecunoscutei leapşa, provocând astfel confuzia în creierele bieţilor adversari.

Arme noi, mişcări noi, 30 de niveluri interioare şi exterioare, peste 50 de modele de personaje customizabile şi o grafică uluitoare, toate acestea sunt promisiunile producătorilor lui Unreal Tournament 2003, iar dacă totul va ieşi aşa cum îşi doresc cei de la Digital Extremes, totul va fi cum nu se poate mai bine.











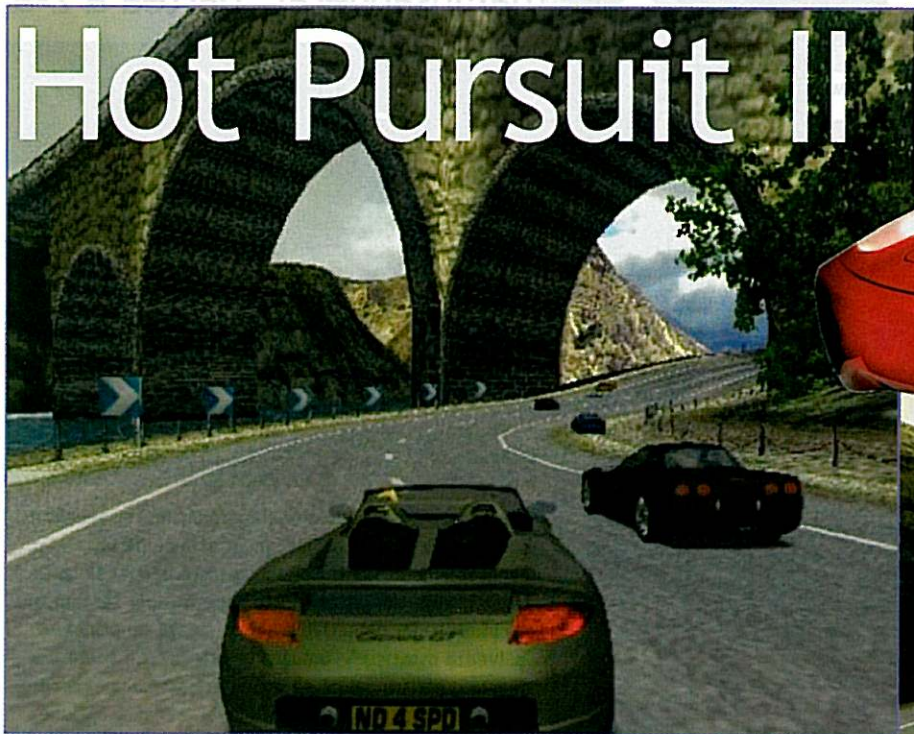


Racing

Need for Speed Hot Pursuit II

O continuare mult așteptată

Format: **PC** • Producător: **Black Box** • Publisher: **Electronic Arts** • Distribuitor: **Best Distribution** • Apariție: **sfârșitul 2002**











SERIA Need for Speed este mult mai veche (decât își imaginează cea mai mare parte a fanilor). Totul a început cu foarte mulți ani în urmă, primul titlu al seriei fiind realizat pentru consola celor de la Panasonic (Panasonic 3do), iar acesta nu cuprindea decât patru mașini și trei circuite. Apoi jocul a trecut pe PC și pe PSX, primul Need for Speed realizat pentru PC, fiind extrem de bine realizat, cu o grafică ce depășea cu mult ceea ce se făcuse până atunci.

În 1998 apărea Need for Speed 3: Hot Pursuit, cel care îți permitea să fii de o parte sau alta a legii, "the fast and the furious" laolaltă. Circuite superbe, mașini desprinse din catalogul "Ce aș vrea să am când o să fiu mare", urmăriri furioase și o coloană sonoră extraordinară era ceea ce oferea acest al treilea titlu.

2002 pare să fie anul marii reveniri a seriei Need For Speed, de curând cei de la Electronic Arts anunțând Need For Speed: Hot Pursuit II.

Vestea proastă este că s-a anunțat doar o versiune pentru PlayStation 2, existând însă posibilitatea ca acest nou titlu al seriei să ajungă și pe PC. Elementele noi ale acestui nou Need For Speed sunt și punctele lui forte: un nou motor grafic (Emotion Engine), care va permite redarea în detaliu a condițiilor atmosferice, efectele unei frâne bruște (veți putea vedea ieșind fum din pneuri), cât și reproducerea foarte realistă a peisajului (medii extrem de detaliate, cu reflexe de lumină și tot tacâmul). Vei putea admira cascade, plaje, peisaje montane, deșerturi, toate realizate cu o acuratețe naturalistă - veți putea vedea razele de soare, frunzele căzând, precum și norișorii de nisip omniprezenți pe drumurile ce străbat deșertul.

Polițiștii capătă personalitate proprie, atât ei cât și oponenții având stiluri unice de a conduce. Totodată a fost introdus un "career mode" unde poți câștiga, pe lângă reputație, mașini noi, precum și noi circuite sau moduri de a juca. Programatorii și game-designerii par a fi urmat un curs de sadism, provocarea lor fiind una cu adevărat pentru maniacii vitezei, acei "street racers" amatori de senzații tari.

Veți putea conduce pe furtună sau viscol, prin uragane sau tornade, totul fiind însoțit de urletul prelung al sirenelor de poliție. Și că tot veni vorba de sticleți, aceștia au fost dotați și cu elicoptere, arestările fiind făcute prin metode mai mult sau mai puțin legale. Mașinile vor avea posibilitatea de upgrade (aici nu se dau detalii, dar ce frumos ar fi să ai acele superbe "frumoase americane", cu motoare supraalimentate). Tot la capitolul mașini vom vedea modele de vis ca Ferrari F50, Lamborghini Murcielago, Dodge Viper, Chevrolette Corvette sau Porsche 911, per total fiind peste 20 de mărci consacrate. Cursele se vor desfășura pe circa 12 circuite, toate având traficul de rigoare inclus. În afară de mai sus-menționatul "career mode", mai există "championship mode" și "hot pursuit", alte moduri putând fi deblocate câștigând anumite curse.

Cât despre multiplayer, producătorii (Black Box) nu au dat amănunte, dar probabil va putea suporta split screen, sau chiar posibilitatea de a juca online. Black Box pare de altfel să-și fi propus imposibilul: revitalizarea seriei NFS, prin readucerea acelei senzații de viteză pe care o aveai jucând primele trei părți ale seriei, dar și realizarea unui motor grafic capabil de un realism împins la limita extremă. Dacă vor reuși, o să le ridicăm un altar, vom aprinde mirodenii și vom zice precum francezii: "Chapeau!". Din nefericire, varianta pentru PC va apărea la ceva timp după cea de PS2, urmând să fie anunțată cel mai probabil la E3 2002.



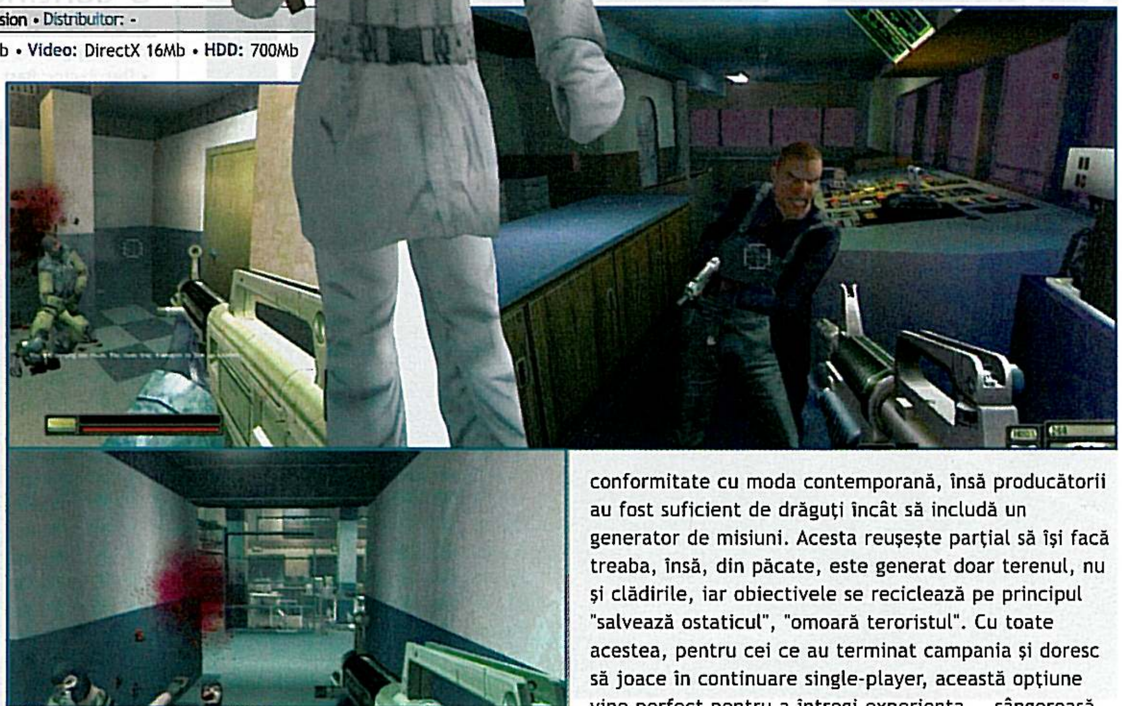
SOLDIER OF FORTUNE 2

FPS

Soldatul furtunii de noroc: mai însângerat, partea a 2-a

Format: PC • **Producător:** Raven • **Publisher:** Activision • **Distribuitor:** -

Procesor: Pentium III 500MHz • **Memorie:** 64Mb • **Video:** DirectX 16Mb • **HDD:** 700Mb



PRIMUL joc din serie a reuşit să obţină o faimă mondială nu pe baza subiectului său, cât mai degrabă pe baza oportunităţilor de dezmembrare a oponenţilor în multe părţi tremurânde şi, în genere, însângerate. Acţiunea şi povestea propriu-zisă nu aveau adâncimi beletristice, însă nici nu erau o scuză pentru desfătarea vizuală. Una peste alta, a reuşit să prindă. Anii au trecut, anotimpurile la fel, iar Raven Software a decis că ar cam fi timpul să mai jucăm încă o dată rolul vajnicului erou cu voce răguşită, John Mullins. În mod deloc suprinzător, acesta are la bază o persoană reală, multimedaliată cu aur pentru bravură, curaj şi restul lucrurilor de aceeaşi factură. Revenind la treburile noastre virtuale, povestea din jocul publicat de Activision este una simplă şi în conformitate cu reglementările actuale legate de istorisirile cu terorişti şi salvatori, ea putând fi rezumată în câteva cuvinte: bio-terorism, virus, Tarzan bate oamenii răi. Simplu şi autoexplicativ. Din fericire, lucrurile nu se rezumă doar la atât, atmosfera fiind setată prin secvenţe cinematice din timpul jocului bine realizate, ce dispun şi de aportul calitativ al unor voci foarte reuşite. Am fost real surprinşi de modul plăcut uscat în care începe jocul şi de dezvoltarea poveştii de-a lungul său, însă feeria însângerată şi multitudinea de animaţii de moarte, lovitură, rană şi aşa mai departe nu ne-au permis o cufundare lină în aceasta. Căci dacă este ceva ridicol în acest joc, accentul pus pe violenţă este cel pe care îl arată degetele noastre abile în a critica.

VIZUAL

Raven Software a reuşit să se specializeze în ultimii câţiva ani pe reciclarea motorului grafic de Quake 3. Voyager: Elite Force, Jedi Knight 2 şi acum Soldier of Fortune 2, toate sunt bazate pe acesta. Însă plângeri nu sunt, căci în mâinile micilor vrăjitori şi a tastaturilor lor fermecate, locaţiile prind viaţă, texturile sunt bine realizate, iar modelele detaliate şi dispunând de ultima versiune a tehnologiei proprietare Raven, Ghoul II, cea responsabilă de varietatea de moduri în care zboară bucăţile din inamici. Membre, bucăţi de piept, cap, mâini, picioare, sânge vaporos, toate sunt prezente pe micul ecran, actori principali în acţiunea trepidantă. Redus la absurd, s-ar putea spune că la un moment dat devin chiar distractive această distrugere şi modul în care fiecare tip de damage dă un alt efect. Însă odată absurdul depăşit, toată această tevatură scade din frumuseţea jocului, sau a brumei de poveşti de care dispune. Continuând cu sfera grafic-vizuală, cei de la Raven au reuşit să facă o treabă bună şi în ceea ce priveşte modelarea armelor, fiind folosite imagini digitale ale variantelor reale pentru texturare şi având fiecare un număr de 3.000 de poligoane, lucru destul de impresionant, însă scăzător de fps-uri pentru cei cu sisteme mai apropiate de bariera minimă. Jocul face abuz în acelaşi timp de efectele prezente şi în casele noastre odată cu apariţia chipset-urilor GeForce3 şi 4, începând cu ceaţa, iluminarea şi terminând cu variate efecte speciale.

În ceea ce priveşte subiectul, o adiţie este notabilă şi anume pilotarea vehiculelor. Nu foarte dezvoltată, însă uşoară şi binevenită. AI-ul inamicilor a primit şi el un major upgrade, printr-un sistem de scripting tot proprietar celor de la Raven, pe numele său de buletin LICH, sistem ce se bazează pe nu mai puţin de nouă (!) variabile. Inamicii îşi folosesc auzul, vederea, pornesc alarme, se ascund, atacă în haită, vânează căprioare (şi se pare că odată cu viitorul patch vor face şi cartofi prăjiţi). Şi nimic nu este mai umilitor decât o linie de cod aruncându-ţi un flash în ochi ca apoi să te doboare cu două-trei gloanţe bine ţintite.

Misiunile se termină destul de repejor, în conformitate cu moda contemporană, însă producătorii au fost suficient de drăguţi încât să includă un generator de misiuni. Acesta reuşeşte parţial să îşi facă treaba, însă, din păcate, este generat doar terenul, nu şi clădirile, iar obiectivele se reciclează pe principul "salvează ostaticul", "omoară teroristul". Cu toate acestea, pentru cei ce au terminat campania şi doresc să joace în continuare single-player, această opţiune vine perfect pentru a întregi experienţa... sângeroasă.

Pe partea de multiplayer, Soldier of Fortune 2 este destul de... CounterStrike. Armele sunt uşor de recunoscut, fiind prezente modelele de M4A1, AK74, USSOCOM, M60, M3A1, grenade de tot felul, USAS12 Shotgun şi multe altele. Reculul armelor este tratat destul de superficial însă, şi după o perioadă deloc lungă de exerciţiu trasul devine o formalitate. Există opţiuni multiple pentru modul de foc, cu automat, foc-cu-foc sau semi-automat, lucru care simplifică chiar şi mai mult duelul dintre doi jucători. Din păcate, acest lucru nu permite dezvoltarea unui skill în ceea ce priveşte trasul cu armele şi astfel se pierde cam jumătate din frumuseţea jocului multiplayer. În rest lucrurile sunt foarte asemănătoare, atât ca interfaţă cât şi ca idee, cu CounterStrike-ul. Există radar-ul care oferă date legate de poziţia coechipierilor, comenzile radio nelipsite şi armele asemănătoare. Iar unul dintre modurile de joc, Infiltration, este o variantă a Defuse-ului combinată cu câteva elemente din Assasination, numai că aici, cei care trebuie să care pacheţelul sunt baieţii buni, şi nu trebuie să îl arunce în aer, ci să îl ducă în siguranţă în zona de extracţie, totul fiind bazat pe un sistem de runde, fără respawn în momentul morţii. Potenţialul există, însă doar viitorul va fi cel ce va decide dacă pe partea de multiplayer Soldier of Fortune are vreo şansă să concureze CounterStrike-ul.

Per total, jocul este unul destul de reuşit, cu o poveste relativ interesantă, plină de acţiune, cu mult sânge şi membre împrăştiate, un level design de calitate şi o anumită calitate vizuală inerentă motorului grafic folosit. Un joc de weekend.

Verdict XtremPC — **7** /10
Doar cu puţin mai bun decât originalul.

Adventure

SIMON THE SORCERER 3D

Vrăjitorul cel amuzant s-a transformat într-un broscoi dizgrațios

Format: PC • Producător: - • Publisher: Simon&Schuster Interactive • Distribuitor: N/A

Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 64Mb • Video: DirectX 8Mb • HDD: 300Mb

TREBUIE să mărturisim că l-am așteptat cu interes. Titlurile anterioare au fost interesante la vremea lor, și promisiunea unui adventure amuzant ne-a făcut să încercăm timizi jocul celor de la Simon&Schuster Interactive. O greșeală de dimensiuni colosale.

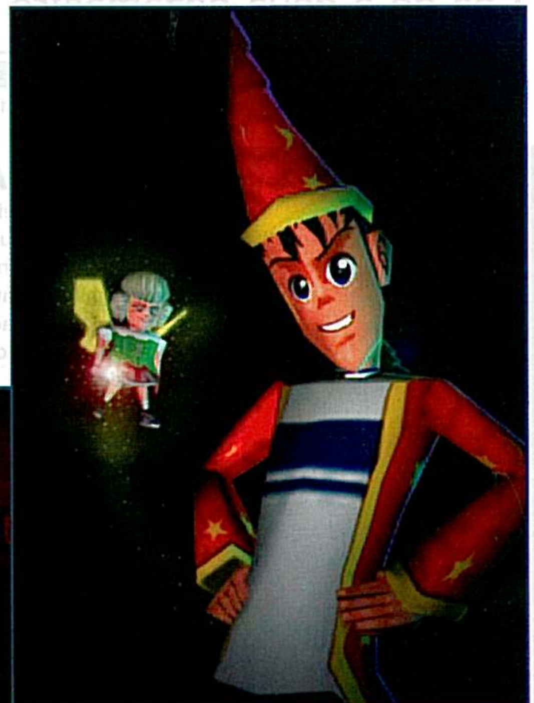
Simon the Sorcerer 3D este genul de joc care se străduiește cu încăpățânare sinucigașă să vă aducă aminte, cel puțin o dată pe minut, că sunt o mulțime de alte lucruri mult mai plăcute pe care le-ați putea face: să vă băgați capul în cuptorul cu microunde sau să vă bateți cuie în genunchi, de exemplu.

Din punct de vedere grafic, jocul pare a fi construit din piese LEGO. Și până și ele ar fi fost mai rotunjite, pentru a proteja copiii între 3-5 ani care s-ar juca cu ele. Ansambluri colțuroase de poligoane (și am denumit astfel personajele) se deplasează prin animații smucite într-un decor lipsit aproape în întregime de detalii semnificative, spoit dintr-o singură mișcare cu texturi spălăcite și mult prea luminoase. În mod inconștient, producătorii au inclus și posibilitatea de a vedea jocul dintr-o perspectivă first-person, care aduce tot acest coșmar pixelizat despre care vă vorbeam mult mai aproape și vă dezvăluie fiecare aspect al său. Dacă încă mai aveți îndoieli, atunci precizăm clar: grafica este un mare minus.

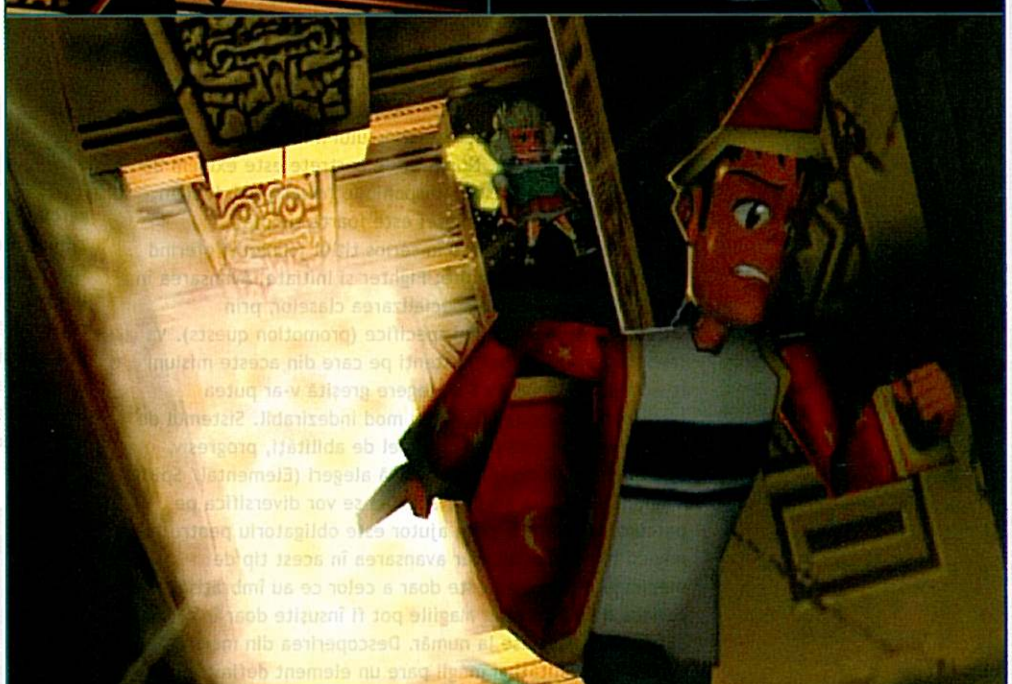
Sistemul de control construit parcă special pentru a irita jucătorii și autopoziționarea abulică a camerei vă vor face să vă urcați pe pereți, asta dacă nu ați amețit și trebuie să vă mulțumiți cu statul pe podea. Ce face lucrurile de zece ori mai neplăcute este că veți petrece majoritatea timpului plimbându-vă prin locațiile vaste ale jocului, fără să știți încotro trebuie să mergeți. Simon the Sorcerer 3D ignoră cu desăvârșire o regulă de bază a jocurilor de aventură: întotdeauna sugerează-i jucătorului ce trebuie să facă în continuare. Simon&Schuster Interactive au încercat să reducă linearitatea specifică jocurilor de aventură prin eliminarea unui sfârșit predefinit și introducerea de libertate în alegerile pe care le face jucătorul. Nu reușește decât să vă facă să vă pierdeți definitiv și irevocabil în povestea puerilă pe care, ca și vocile alese, nu merită să le pomenim, pentru că s-ar aduna prea multe minusuri.

Să nu credeți că nu am încercat să îl apreciem. Am încercat atât de mult încât ne-a crescut tensiunea și a început să ne curgă sânge din nas. Dar până și umorul din seriile anterioare s-a pierdut și a fost înlocuit pe furiș cu bancuri în stil Vacanța Mare, pline de aluzii obscene la incest și sex cu și între călugărițe sau auto-ironii banale, gen "This looks like the typical fantasy golem to me".

Există jocuri care sunt ca un câine cu un picior rupt: șchioapătă, însă își trăiesc în continuare viața lor amărâtă. Simon the Sorcerer 3D are atâtea picioare rupte încât concurează cu un miriapod călcat de un compresor. Lăsați-l să moară în pace.









Verdict XtremPC **4** /10
Stați departe de el.

Might&Magic IX

RPG

Cea de-a doua dezamăgire de la 3DO

Format: PC • **Producător:** 3DO • **Publisher:** 3DO • **Distribuitor:** Best Distribution

Procesor: Pentium III 500MHz • **Memorie:** 64Mb • **Video:** DirectX 16Mb • **HDD:** 600Mb





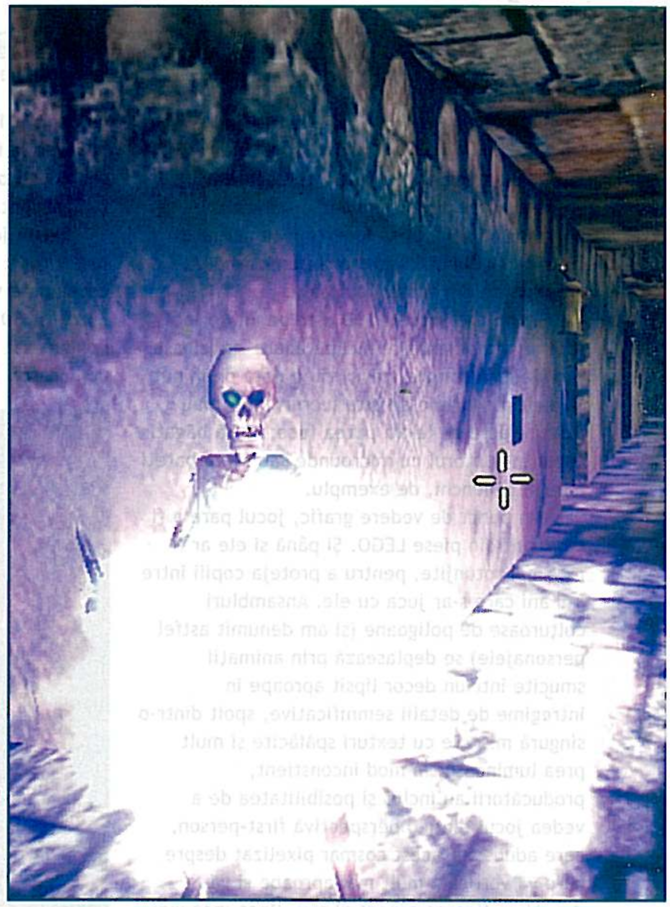






APARIŢIA unui nou titlu Might&Magic ar fi trebuit să aducă bucurie în rândurile fanilor seriei. După o lungă aşteptare, iată-l poposind pe birou, frumos ambalat, cutia prezentând un colţ roşu care te informează că eşti de acum membru al ezotericei ghilde Might&Magic, înscrierea gratuită costându-te 10$. Iar acesta este doar începutul şirului interminabil de veşti ciudate care ne-au sosit la uşă o dată cu deschiderea cutiei. Următorul lucru pe listă sunt cerinţele fantasmagorice de sistem, noi urându-le succes jucătorilor masochişti care vor avea pretenţia ca jocul să ruleze pe sistemul care să îndeplinească cu stricteţe condiţiile minime propuse de cei de la New World Computing.

Intrând în jocul propriu-zis, o introducere ce copiază cu conştiinciozitate o carte de colorat pentru copii de grădiniţă, ce se vrea probabil o trăsătură de mare originalitate, face o încercare timidă de a te introduce în atmosfera acestui nou titlu al seriei, un ghid invizibil debitând cu aplomb o serie de platitudini filozofice privind ciclurile istorice şi soarta eroilor naţionali cu vagi referiri la „Mioriţa" în versiunea scandinavă. După îndurarea acestui supliciu, jucătorul poate purcede cu râvnă la crearea grupului de pseudo-eroi cu ajutorul cărora va încerca să îndeplinească scopul nemărturisit al jocului, respectiv eludarea serviciului militar pe motiv de instabilitate mintală. Numărul de portrete este extrem de redus, ca şi cel al raselor disponibile (dwarf, elf, human, half-orc), iar alegerea clasei este foarte simplă, producătorii luând foarte în serios titlul jocului şi oferind doar două clase la pornire: Fighter şi Initiate. Avansarea în nivel atrage după sine specializarea claselor, prin îndeplinirea unor misiuni specifice (promotion quests). Va trebui însă să fiţi foarte atenţi pe care din aceste misiuni le acceptaţi, pentru că o alegere greşită v-ar putea transforma personajul într-un mod indezirabil. Sistemul de spellcasting se dezvoltă ca şi cel de abilităţi, progresiv. Dacă la început nu ai decât două alegeri (Elemental/ Spirit Magic, Light/Dark Magic), acestea se vor diversifica pe parcurs. Un curs de prim ajutor este obligatoriu pentru toţi novicii în ale magiei, dar avansarea în acest tip de medicină alternativă este doar a celor ce au îmbrăţişat cariera de vindecător. Magiile pot fi însuşite doar în anumite oraşe, şase la număr. Descoperirea din mers a diverselor abilităţi şi magii pare un element definitoriu al acestui titlu, acelaşi lucru întâmplându-se şi cu povestea. La începutul jocului te trezeşti faţă în faţă cu un pesonaj ce pare a fi strămoşul comun al tuturor membrilor echipei, acestuia fiindu-i conferit cu afecţiune apelativul generic de „grandpa", care nu face nici un efort să te lamurească de scopul şi durata vizitei. După o lungă excursie de acomodare cu împrejurimile ce joacă şi rolul de tutorial, primul indiciu apare cu ocazia întâlnirii cu proverbiala vrăjitoare din pădure, care te va însărcina cu reunirea celor şase clanuri din Chedian, pentru a opri hoardele beldoniene conduse de Tamur Leng. Echipa ta va îndeplini



sarcini simple şi de rutină, asemănătoare cu activităţile zilnice ale poştaşilor, lucrătorilor la deratizare sau funcţionarilor la biroul obiecte pierdute-găsite şi pierdute din nou. Toate acestea vor aduce oarecare siguranţă financiară, dar şi experienţa necesară avansării în nivel, precum şi o incredibilă cantitate de plictiseală. Astfel, avansarea în nivel reprezintă o adevărată aventură, găsirea celor care te pot transforma din broscuţă în prinţ fiind un proces îndelungat şi anevoios, asemănător sinuciderii lente, NPC-urile însărcinate cu aceasta nedeosebindu-se cu nimic



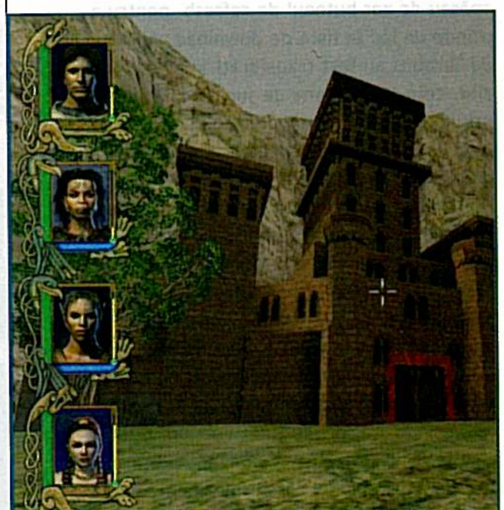


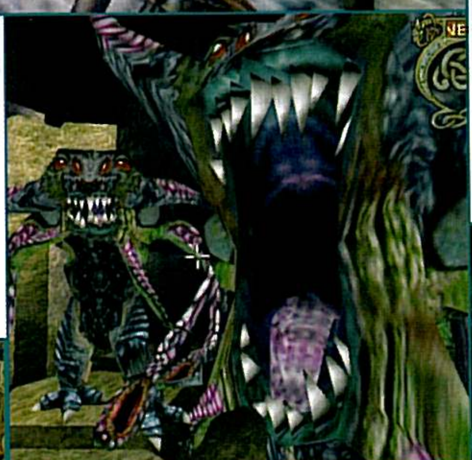


de cetățenii obișnuiți... Procesul de căutare îndelungată se manifestă și în cazul celor 60 de misiuni (un număr mult mai mic decât cel din titlurile precedente), informațiile primite de la cei care te însărcinează cu aceste misiuni fiind aproape inexistente. Astfel, căutarea locației corecte îți ia mai mult timp decât rezolvarea efectivă a misiunii, totul fiind complicat de hoardele interminabile de monștri ce sunt ferm hotărâți să-ți ofere un bilet către veșnicele plaiuri ale vânătorii, costurile de revenire pe pământ fiind suportate în întregime de jucător. Cel ce va rezista pe parcursul unei întregi zile de jucat Might&Magic 9 va fi recompensat cu misiuni mult mai interesante, posibilitatea de a-și seta personajele, o diversificare a monștrilor și locațiilor, iar muzica repetitivă de până atunci va fi înlocuită cu una mai atmosferică și mai antrenantă. Cu toate acestea, jocul rămâne la nivelul de plimbare interminabilă prin diverse catacombe, întreruptă de ocazionale excursii prin orașe. Și că tot veni vorba, acestea arată destul de bine, putându-se explora și interiorul clădirilor, cu toate că mare lucru nu este de văzut, toate fiind suspect de pustii, ceea ce creează un sentiment măgulitor că există doar pentru folosința ta, singurul motiv pentru care proprietarii nu au tras obloanele fiind că te așteptau pe tine pentru a juca micul lor rol în poveste. Lovitura dureroasă vine în momentul în care ieși din oraș, peisajul va fi probabil creat de un nostalgic al suprarealismului cu puternice tendințe psihotice și din nefericire "incontestabilele" calități ale motorului grafic LithTech sunt reduse la zugrăvitul uniform al tuturor locațiilor disponibile și la un comportament extrem de bizar al texturilor. Acestea din urmă sunt întunecate și cețoase, făcând localizarea unor obiecte și butoane greu de realizat. Aspectul monștrilor variază de la straniu la penibil, de la jeleuri uriașe până la caracatițe arboricole, iar toate modelele par a fi realizate cu același număr regulamentar de trei poligoane. Toate aceste probleme grafice fac ca orientarea în teren să fie destul de dificilă, funcția de automat existent fiind aproape inutilă, dat fiind că nu poți însemna locațiile și nici nu poți face scrolling pe harta respectivă. Cele trei titluri precedente au avut un artwork de calitate mult superioară, grafica 2D a acestora părând minunată comparativ cu ceea ce se vede în Might&Magic 9 și mult mai potrivită cu acest gen.

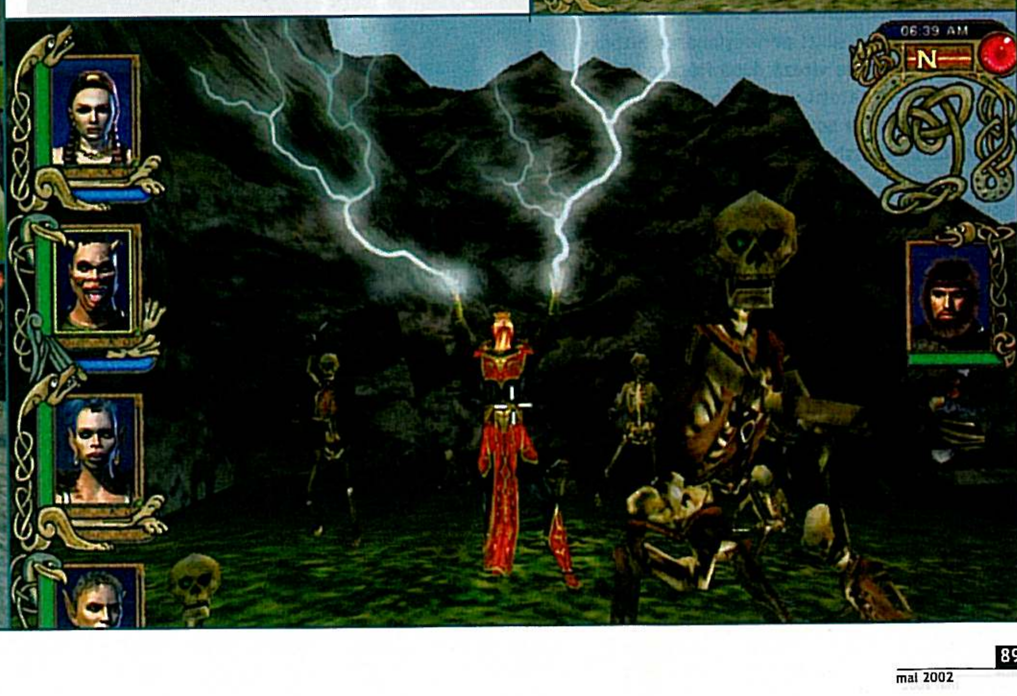
Jocul dă o senzație de nefinisare, părând făcut la normă, timpul scurs de la anunțarea jocului până la apariția lui fiind relativ scurt, lipsa unor graficieni și a unor game designeri care să știe cum să folosească motorul grafic la capacitatea maximă a acestuia fiind evidentă pe tot parcursul jocului. Calitatea tuturor aspectelor, cu prea puține excepții, variază de la slab la mediocru, iar fanii seriei vor avea o teribilă dezamăgire, cei de New World Computing reușind o performanță unică în istoria jocurilor pentru PC: aceea de a o da în bară cu două titluri într-un interval foarte scurt. Și dacă Heroes of Might and Magic păstrează anumite calități indiscutabile, același lucru nu se poate spune și despre Might and Magic 9 ce suferă o înfrângere totală în fața unor apariții ca Elder Scrolls 3: Morrowind, Dungeon Siege sau chiar Wizardry 8.

Verdict XtremPC — **6** /10
Spiritul seriei s-a pierdut.











Multiplayer FPS

COUNTERSTRIKE 1.4

Versiunea anterioară va mai rămâne standardul ceva vreme

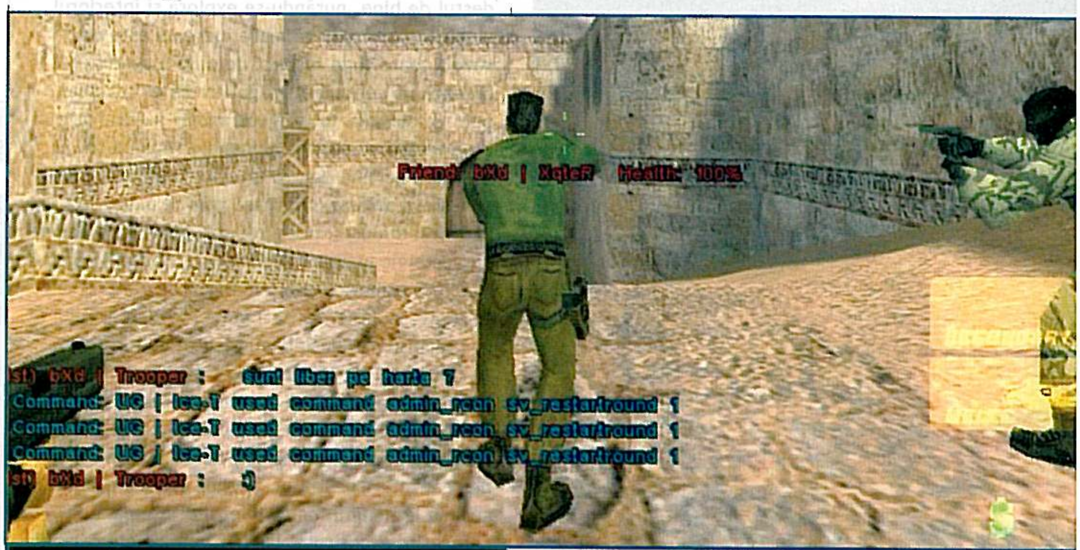
Format: PC • Producător: *** • Publisher: *** • Distribuitor: N/A

Procesor: Pentium III 500MHz • **Memorie:** 64Mb • **Video:** DirectX 16Mb • **HDD:** 150Mb

APARIȚIA ultimei versiuni a popularului mod de Half-Life, CounterStrike, a însemnat pentru două zile căderea a câteva zeci de site-uri legate de acest fenomen, sub presiunea fie a celor ce transferau de pe Internet cu spor, fie a celor ce apăsau de zor butonul de refresh pentru a prinde un loc în lista de download. Aproape 300 de Terabiți au fost transferați în primele patru zile, cele 10 milioane de jucători repezindu-se oriunde găseau un mirror cu un transfer decent pentru a pune mâna pe CS 1.4. Metoda aceasta de distribuție nu a fost fără urmări, un studiu realizat de un site de specialitate arătând o scădere cu aproape 1.5 milioane a numărului jucătorilor în această perioadă (cei ce nu au reușit să transfere de pe Internet sau le mergea prea prost și au preferat să mai aștepte), plus umplerea până la refuz a conexiunilor celor ce ofereau mirror-uri. Multe site-uri de news-uri (xsreality.com, shackes.news, geekboys.org) au fost ori căzute, ori au rulat versiuni html cât mai simple pentru a reuși să rămână online.

Noua versiune a fost primită cu destulă reticență, ea aducând multe schimbări. Printre cele mai notabile sunt: perfecționarea hitbox-urilor, pierderea de viteză după fiecare săritură, modificarea acurateții pistoalelor în crouch-jump, modificarea acurateții armelor în mișcare, introducerea crosshair-ului dinamic, scăderea vitezei de mers, scăderea vitezei de schimbare între arma principală și pistol, introducerea unei noi versiuni îmbunătățite de HLTV și introducerea opțiunilor acesteia și pentru modul Spectator.

Aceste schimbări nu au fost foarte bine primite, ele modificând destul de mult acțiunea prin imposibilitatea săriturii succesive, prin faptul că vechile metode și tehnici de tras nu prea mai funcționau (în 1.3 crouch-ul nu era necesar pentru a trage bine, trasul din mișcare fiind perfect posibil). De asemenea s-a introdus o întârziere a zoom-ului pentru armele de depărtare (rifles&snipers), acesta nemaiintrând în ecuație decât după ce arma este în poziție, adică după ce animația de poziționare s-a terminat. Au fost introduse două noi hărți,





cs_havana și de_chateau, ambele arătând foarte bine, însă experiența anterioară (de_storm/de_torn) a dovedit că un level design "frumos" nu este necesar ca o hartă să fie considerată bună de către comunitate. Au mai fost modificate câteva elemente ținând de iluminarea unor hărți (de_train) aceasta devenind mai luminoasă, și în general, ca la orice update, multe lucruri au fost îmbunătățite, schimbate sau au dispărut, toate însumând o listă mult prea lungă pentru a fi prezentată aici.

Interesantă a fost reacția comunității "profesioniste", ce a adresat o petiție producătorilor Valve, pentru a rezolva problema mersului, a switch-ului și a imposibilității de a te mișca atunci când plantezi o bombă, altă echipă nemaiputând-o "arunca" într-un loc mai ușor de apărat. Switch-ul, de pildă, nu mai permite realizarea așa-numitului "power sniping", cu treceri succesive rapide între awp și pistol, și lovituri cu zoom sau fără, urmate de două, trei gloanțe de pistol. Un sniper ce a dat legshot poate fi o victimă sigură căci durează aproape o secundă până se schimbă pe pistol, timp suficient pentru oricine să îl doboare. Micșorarea vitezei de mers este o altă problemă, ce încetinește și mai mult jocul, iar problema legată de acuratețe și crouch-jump aruncă pe fereastră și ultima urmă de spectaculozitate pentru neofiți.

Timpul însă vindecă de obicei toate plângerile legate de noile versiuni de CS, aceeași poveste repetându-se la fiecare apariție nouă. La rece vorbind, 1.4 este cea mai bună versiune de până acum din punct de vedere competițional, reușind să facă obligatorie necesitatea existenței unei munci de echipă bine pus la punct și a unor scheme pre-stabilite și exersate.

Verdict XtremPC **8** /10
Încă nu va prinde la public.



scopul lor este ușor de stabilit după ce alergați/săriți și împușcați câțiva inamici sau

Mulți au afirmat că jocul nu este nici măcar în spiritul filmului, și recunoaștem că și noi



DIE FPS HARD Nakatomi Plaza

John McClane se întoarce la începuturi

Format: PC • Producător: Piranha Games • Publisher: Fox Interactive • Distribuitor: Best Distribution
Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 64Mb • Video: DirectX 16Mb • HDD: 400Mb







CEI care nu au văzut seria de filme Die Hard, sau măcar primul film din serie, sunt rugaţi să coboare din vagoane. Nu este un film de artă, nu este alb-negru, nu este "Fabulosul destin al lui Amelie Poulain" şi nici "Titanic", dar este un film de acţiune pur sânge şi merită toate aplauzele pentru că nu face compromisuri. Şi având în vedere că FPS-ul celor de la Piranha Games porneşte de la premisa că sunteţi fani ai filmului sau că măcar l-aţi văzut, nu are rost să vă complicaţi cu el: fără spiritul filmului care să îl anime, Die Hard: Nakatomi Plaza este un joc mediocru.

Mulţi au afirmat că jocul nu este nici măcar în spiritul filmului, şi recunoaştem că şi noi ne-am fi aşteptat la utilizarea motorului grafic de Max Payne, care ar fi dat posibilitatea generării unor efecte tip aruncare în picaj slow motion cu triplu şurub, aşa cum ne-a obişnuit John Woo. Din păcate însă, Die Hard: NP foloseşte motorul Lithtech. Ştim din specificaţiile tehnice că acest motor este performant, însă majoritatea titlurilor de până acum ne-au demonstrat că trebuie să şi ştii să îl foloseşti. Doar No One Lives Forever şi Alien vs Predator 2 au reuşit să depăşească aparentele dificultăţi şi să creeze o experienţă de joc meritorie. Nu acelaşi lucru se poate spune despre Die Hard: Nakatomi Plaza. Jocul este parcă nefinisat, lipsit de detalii semnificative (atât în privinţa texturilor, cât şi în cea a designului interior al nivelurilor).

Din punct de vedere arhitectural, jocul este măcar credibil dacă nu atractiv. Turnul Nakatomi este creat în detaliu şi în mod logic. Succesiunea de tranziţii etajul 30 - parter, acoperiş-subsol şi alte variaţii este iritantă uneori, însă în mare parte jocul încearcă să urmeze linia filmului. Părerea noastră este că greşeşte amintindu-ţi mult prea des că este un joc. Poate părea paradoxal, însă am fi preferat să ne luptăm cu zece-doisprezece adversari foarte puternici şi inteligenţi decât cu armata de terorişti ce pare că nu se mai termină din Die Hard: Nakatomi Plaza. Chiar dacă teroriştii din film ar fi venit cu toate rudele şi toţi prietenii şi tot nu ar fi ieşit atât de mulţi la numărătoare. Miraţi, nu putem să nu ne punem întrebarea naturală: cum au încăput toţi într-un singur camion? Poate Piranha Games a inventat o nouă reţetă: terorişti instant la plic - doar adăugaţi apă.
Să nu insistăm prea mult pe acest detaliu pentru că am părea cusurgii. Să trecem la prezenţa celor trei indicatori separaţi de sănătate: inima, plămânii şi creierul. O modalitate excelentă de a complica inutil un joc căruia i-ar fi stat mai bine simplu. Sănătatea generală (inima), o mai înţelegem, însă stamina (plămânii) şi moralul (creierul) sunt două cireşe strepezite pe tort. Scopul lor este uşor de stabilit după ce alergaţi/săriţi şi împuşcaţi câţiva inamici sau sunteţi împuşcaţi la rândul vostru. Dar cui îi pasă? Noi cel puţin ne doream un joc de acţiune, nu un simulator de joc de acţiune.
În plus jocul este extrem de linear şi nu aduce nici un pic de tensiune: mai toate uşile sunt încuiate, drumul către ţintă fiind unic, inamicii nu au mai deloc iniţiativă, nimic nu te surprinde, rutina devine frustrantă. Doar câteva secvenţe de acţiune mai bine puse la punct, deşi scriptate din belşug, mai întrerup marea de banalitate. Secvenţele cinematice in-game sunt copiate după secvenţe din film, nepotrivirile cu jocul fiind chiar flagrante uneori (de exemplu scena în care John McClane îi aruncă un cadavru pe maşină poliţistului şi îi spune că este al doilea terorist pe care l-a omorât, deşi de fapt în joc a mai omorât vreo două duzini înainte).

Momentul în care trupele SWAT intră în clădire şi îl iau pe McClane drept terorist este o adăugire originală, însă din păcate aduce prea mult cu secvenţa din Half Life când Freeman este luat în ţintă de soldaţii din trupele speciale.
Nimic nu le iese cum trebuie celor de la Piranha Games, nici măcar vocile, care sunt o umbră palidă a celor din film, care aveau acel "je ne sais quois" ce le făcea atractive, fie că era vorba de cea a lui Bruce Willis, cea a poliţistului negru sau cea ameninţătoare a lui Hans Grueber.
Doar aprecierea pentru film vă va face să încercaţi să terminaţi jocul, însă chiar şi dacă veţi rezista până la sfârşit, vă asigurăm că Die Hard: Nakatomi Plaza vă va lăsa un gust amar de surogat.



Verdict XtremPC — **6** /10
Nu este ceea ce ne-am fi aşteptat.



Tony Hawk Pro Skater 3

Sport / Arcade

Eroul pasionaţilor de skateboarding revine

Format: PC • **Producător:** Neversoft Entertainment • **Publisher:** Activision • **Distribuitor:** Best Distribution

Procesor: Pentium III 500MHz • **Memorie:** 64Mb • **Video:** DirectX 16Mb • **HDD:** 300Mb





ÎNCEPÂND cu anul 1999, când succesul primului născut din seria aventurilor virtuale ale skater-ului Tony Hawk le-a demonstrat producătorilor că se află pe calea cea bună, aceştia s-au străduit cu fiecare continuare să îmbunătăţească reţeta. Ca rezultat, jocul ce a făcut mii de adepţi pe toate platformele pe care a fost jucat, în special pe console, a primit fabuloasa cifră 3 în coadă, alături de câteva schimbări menite să facă ravagii în programul regulat de masă şi somn al gamerilor amatori de sporturi extreme.

Aşa cum era de aşteptat, varianta de PC are atât plusuri cât şi minusuri faţă de versiunile de PSOne, PS2, XBox, GameCube şi GBA. Jocul fiind iniţial proiectat pentru controllerul Dual Shock 2 al PlayStation-ului, utilizarea unui gamepad decent va scuti jucătorul de multe frustrări, cu toate că implementarea controlului prin intermediul tastaturii este remarcabil. În plus, sunt suportate marea majoritate a joystick-urilor pentru PC, iar prin intermediul unui convertor USB vă puteţi juca şi cu Dual Shock 2. În ceea ce priveşte grafica, diferenţele notabile faţă de consolă nu sunt surprinzătoare, date fiind posibilităţile platformei PC. Desigur, nu poate decât să ne bucure faptul că rezoluţia maximă de 1280x1024x32 este de 4 ori mai bună decât orice se poate atinge pe o consolă, că animaţiile sunt mult îmbunătăţite faţă de versiunile precedente şi că nivelul de detaliu al texturilor este considerabil mai mare, dar există şi aici probleme - avatarul nostru în ale skateboarding-ului rămânând de câteva ori împotmolit printre poligoanele vreunei zone. Marea atracţie rezidă însă, în extinderea remarcabilă a părţii de multiplayer, ce suportă 8 jucători pentru partidele pe Internet sau în LAN, de 2 ori mai mulţi faţă de versiunea de consolă, cu nu mai puţin de 8 moduri de joc (King of the Hill, Graffiti, Capture the Flag, Trick Attack, Slap!, Free Skate, Control the Zone, Keep Away). Se pare că de data aceasta producătorii au plecat urechea la doleanţele fanilor ce au acuzat în versiunea anterioară a jocului lipsa practic cu desăvârşire a modului multiplayer, dat fiind că permitea doar 2 jucători, în LAN, iar codul era extrem de prost.

Dar cu toate tentaţiile multiplayerului, incluzând posibilitatea schimbului de niveluri şi skateri creaţie proprie, modul single-player rămâne cel mai ademenitor, pasibil să răpească multe ore din timpul dedicat (teoretic) învăţatului pentru teze sau examene. Pentru neiniţiaţi, cei de la Gearbox Software au prevăzut un tutorial care să-i familiarizeze cu diverse mişcări simple, precum şi un mod Free Skate care să le permită să-şi perfecţioneze tehnica. Dar dacă vreţi să vă bucuraţi de întregul potenţial al lui THPS 3, puteţi alege oricând unul dintre cei 13 skateri disponibili şi să vă avântaţi în Career Mode. Există şi aici schimbări mai mult sau mai puţin semnificative, iar impresia de ansamblu este una excelentă - un subiect turbat, 8 niveluri minuţios executate şi extrem de variate, nenumărate lucruri de descoperit (obiecte, personaje ca Darth Maul sau Wolverine, skateboard-uri), puncte de colectat şi recorduri de doborât. Atmosfera este teribil de realistă, nivelurile animate de pietoni, muncitori, maşini, veveriţe şi alte dihănii ce vă vor aclama manevrele mai spectaculoase şi vă vor lua în râs aterizările ratate. Cei ce se simt cu insigna de profesionist pe bască pot încerca să transforme cele 2 minute ale unui nivel într-un lanţ continuu de figuri, dispunând pentru aceasta de panoplia completă de mişcări a versiunilor anterioare, precum şi de o manevră nouă, numită revert.

Atât pentru veteranii seriei cât şi pentru novici, THPS 3 se dovedeşte a fi un joc extrem de incitant, contribuind temeinic la creşterea nivelului de adrenalină, la spectaculozitatea figurilor şi a săriturilor de pe trotuar pe rampă, de pe scară pe conductă, din lac în puţ, precum şi ritmul foarte alert, subliniat de o coloană sonoră bine aleasă, pe care apar nume ca Motorhead, The Ramones, Method Man sau Xzibit. Se poate remarca uşor că producătorii au depus un efort considerabil dezvoltând fiecare aspect al jocului şi aducându-l cât mai aproape de perfecţiune.

Verdict XtremPC **8** /10
Luaţi-vă un skateboard.

Sim life

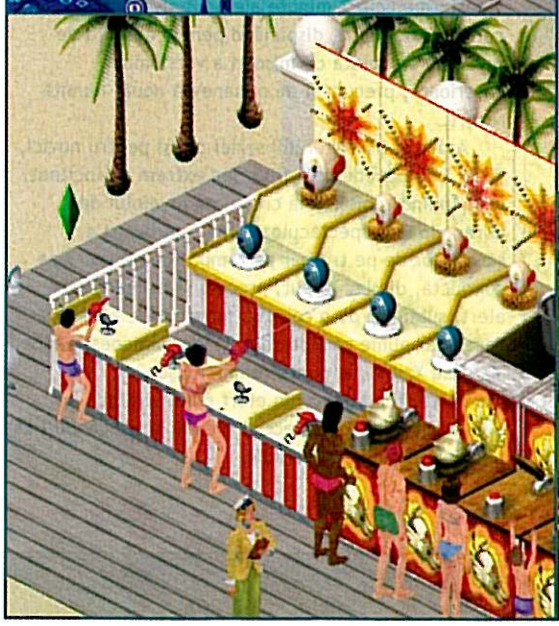
THE SIMS: Vacation

Micii omuleţi pleacă în vacanţă









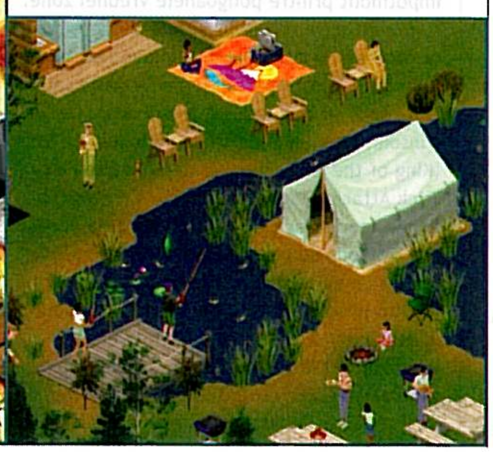
Format: PC • **Producător:** Electronic Arts • **Publisher:** Electronic Arts • **Distribuitor:** Best Distribution

Procesor: Pentium III 500MHz • **Memorie:** 64Mb • **Video:** DirectX 16Mb • **HDD:** 300Mb

ÎNCEPÂND de la apariţia sa în 2000 şi până în prezent, simulatorul de activităţi casnice al celor de la Maxis s-a menţinut în printre primele 10 cele mai bine vândute jocuri din lume. Treptat, i s-au adăugat diverse add-on-uri ce i-au împărtăşit succesul, cel despre care vom vorbi în cele ce urmează fiind al patrulea pe listă. Plini de grijă părintească pentru micuţii simşi blazaţi de atâtea petreceri şi întâlniri romantice, producătorii s-au gândit să le lărgească puţin orizontul cultural, oferindu-le o vacanţă mai mult sau mai puţin meritată.

Aşa că acum le puteţi aranja liniştiţi prin telefon un sejur virtual pe o insulă ce se străduieşte să mulţumească cele mai variate gusturi în materie de climă, relief şi grad de civilizaţie. Familiilor dornice de tropăit pe coclauri li se pun la dispoziţie 9 zone împărţite gospodăreşte în funcţie de altitudine: într-un peisaj montan cât mai aproape de stratul de ozon, în mijlocul codrului strămoşesc sau pe plaja cu iz tropical. Spre marea bucurie a jucătorilor cu veleităţi de arhitecţi peisagişti, toate zonele sunt în întregime ajustabile, iar dacă nu aveţi răbdare, puteţi alege oricând din nenumăratele creaţii ale fanilor disponibile pe Internet ceva care să vă mulţumească simţul estetic.

Ca un add-on ce se respectă, The Sims: Vacation nu oferă doar noutatea unui nou spaţiu de zbenguială, ci şi peste 125 de noi obiecte, unele din ele selectate dintre cele create de fani, modele de tapet şi pardoseală, 3 personaje ce se străduiesc să-i amuze şi să-i binedispună pe vizitatori, numeroase activităţi de grup şi 40 de noi modalităţi de interacţiune socială ce adaugă un plus considerabil de complexitate jocului. În acelaşi timp, au fost introduse două concepte inedite, cărţile poştale şi suvenirurile. Acestea din urmă pot fi cumpărate, găsite, câştigate cu ocazia practicării diverselor jocuri, concursuri şi surprize-surprize sau oferite ca premiu pentru menţinerea bunăstării şi fericirii simşilor un timp mai îndelungat, iar la întoarcerea din vacanţă vor constitui subiectul unor reverii nostalgice sau al unei conversaţii însufleţite cu prietenii.



Fanii seriei vor fi încântaţi să descopere un nou aspect al vieţii creaţiilor lor virtuale, urmărindu-le cum se bat cu bulgări de zăpadă, pescuiesc, joacă volei şi îşi fac noi amici lângă un veritabil foc de tabără. În ceea ce îi priveşte pe novicii în materie de The Sims, aceştia nu vor avea nici o problemă în a învăţa rapid conceptele jocului şi în a se descurca lejer cu interfaţa simplă şi intuitivă, rămasă aproape neschimbată faţă de jocul original.

Un alt element păstrat intact de către creatori este aspectul grafic, familiar de acum multora dintre noi, al personajelor colţuroase cu pretenţii de tridimensionalitate ce evoluează pe fundaluri bidimensionale izometrice. Desigur, respectivele personaje beneficiază acum de noi animaţii, posturi şi efecte sonore, unele teribil de amuzante, altele menite pur şi simplu să crească gradul de realism. Din păcate, însă, în zelul lor conservator şi temeinic motivat de succesul incontestabil al seriei, cei de la Maxis au păstrat şi puţinele defecte ale jocului - pathfinding-ul uneori defectuos al simşilor şi prostul lor obicei de a rămâne blocaţi prin vreun colţ (în cazul nostru, cel puţin, s-a întâmplat ca servitoarea să rămână din cauze obscure timp de o zi întreagă în duş, curăţându-l de zor).

Nu ne aşteptam la surprize şi nici n-am avut parte de ele. The Sims: Vacation urmează tradiţia glorioasă a înaintaşilor săi întru add-on-uri, lăsând neatinse principiile de bază ale jocului şi elementele ce au ajuns în timp să constituie semne distinctive ale seriei şi oferind în schimb noi opţiuni şi posibilităţi pentru cei doritori literalmente să se joace cu viaţa altora.

Verdict XtremPC — O serie longevivă fără prea multă substanţă. **7** /10

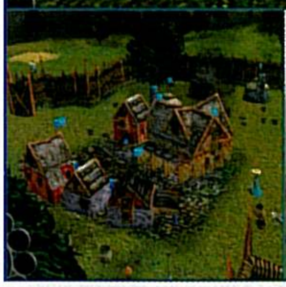
Real Time Strategy

WARRIOR KINGS

A fost aproape de succes dar în final eşuează

Format: PC • **Producător:** Black Cactus • **Publisher:** Microids • **Distribuitor:** N/A
Procesor: Pentium III 500MHz • **Memorie:** 64Mb • **Video:** DirectX 16Mb • **HDD:** 500Mb









O ALTĂ clonă de Age of Empires, dar transpusă în 3D! Aceasta a fost prima impresie pe care am avut-o când am pus mâna pe produsul celor de la Black Cactus. Dar prima impresie poate fi înşelătoare, jocul având o poveste bine pusă la punct, precum şi o acţiune destul de alertă, iar dacă la acest joc s-ar mai fi lucrat puţin ar fi putut ajunge una dintre cele mai bune strategii apărute în ultimul timp, datorită implementării unui excelent sistem tactic, asemănător cu ceea ce puteaţi vedea în Shogun sau Stronghold.

Acţiunea jocului se petrece într-o Europă medievală situată într-un univers paralel, mai precis în acele timpuri numite de istorici Evul Întunecat. În acest univers paralel, bătrânul continent cu numele generic de Orbis, iar majoritatea popoarelor acestuia sunt încorporate în aşa-numitul Empire of One God. Imperiul are doi conducători: unul militar, numit şi Holy Protector (Karlem Agnus) şi unul religios care este Patriarhul Suprem. Nemulţumiţi au existat în toate timpurile şi locurile, iar această lume nu face excepţie de la regulă, prin amabilitatea baronului Amalric de Cravant. Baronul va atrage asupra sa mânia imperială, sfârşind prin a fi deposedat de pământurile sale şi plătind cu viaţa criticile aduse autorităţii imperiale. Tu îl vei întruchipa pe tânarul Artos, fiul defunctului baron, obiectivul tău, după fuga ruşinoasă, dar de altfel foarte sănătoasă, fiind recucerirea pământurilor pierdute şi crearea unei rezistenţe contra Imperiului. Astfel vei putea alege calea pe care o vei urma: Imperial, Pagan, Renaissance, variaţii fiind posibile. Totul depinde de modul de abordare a misiunilor. Dacă îţi vei cruţa adversarul, atunci vei urma calea Imperială, lucru ce îţi va oferi unităţile specifice Imperiului. Nimicirea adversarului atrage după sine trecerea ta de partea barbarilor (Pagans), unităţile acestora fiind de natură magică, mai precis demonică. Şi dacă tot am ajuns la unităţi, pot să spun că acestea sunt de cinci tipuri: cavalerie uşoară, cavalerie grea, infanterie uşoară, infanterie grea şi arme de asediu, jocul încurajând folosirea trupelor combinate. Faptul că jocul este realizat pe un motor grafic 3D a permis implementarea unui sistem tactic foarte avansat, ce oferă posibilitatea de a decima armate întregi având la dispoziţie doar o mână de oameni, dacă vei folosi avantajul oferit de teren. Astfel, arcaşii devin aproape de neînvins dacă sunt plasaţi pe o înălţime, dar o şarjă a cavaleriei uşoare îi va scoate din dispozitiv. Cavaleria grea poate fi învinsă printr-o combinaţie judicioasă de arcaşi şi lăncieri. Trupele pot obosi, iar dacă nu sunt aprovizionate cu hrana veţi constata că luptă cu mai puţină tragere de inimă, bara de sănătate scăzând vertiginos, până la nivelul la care o singură unitate inamică va putea distruge aceste trupe hămesite. Sistemul de aprovizionare constă în care şi căruţe ce aduc hrana şi muniţia pentru trupe, iar susţinerea efortului de război se face tot pe seama bieţilor ţărani. Ei sunt cei care construiesc, conduc carele şi căruţele şi adună resursele necesare construcţiilor şi susţinerii trupelor (lemn, aur, piatră, hrană). Existenţa magiei ca fapt cotidian este definitorie pentru acest univers, fiecare facţiune având unităţi speciale ce permit folosirea acesteia: High Priestess la Pagans (permite summoning-ul de demoni), Bishop şi Inquisitors la Imperial (permite invocarea aşa-numitelor Acts of the God: plague, Wrath of the God, lightning).

La atmosfera jocului contribuie din plin muzica realizată cu ajutorul unor instrumente specifice Renaşterii (flauturi, laute etc.), replicile unităţilor, precum şi conturile unor regiuni (Angland, Cravant), care sunt inspirate din actuala hartă a Europei.

Jocul are potenţial, dar acesta este considerabil redus de o proastă implementare a camerei, mişcarea de rotaţie fiind inexistentă, ceea ce face de multe ori imposibilă recuperarea trupelor de prin bălării, iar o apropiere prea mare a camerei de peisaj îţi va permite o cunoaştere a structurii intime a acestuia, rezultatul fiind unul destul de nefericit: apariţia unor pixeli insolenţi.

Recomandat celor cu nervi puternici, care vor fi dispuşi să ignore neajunsurile enumerate mai sus, fanaticilor ce au gustat din plin Stronghold şi Shogun.

În acelaşi gen

Loc	Titlu	Notă	Prezentare
1	Shogun: Total War	9/10	XPC#12
2	Empire Earth	-	-
3	Warrior Kings	7/10	XPC#32

Verdict XtremPC — **7** /10
Aşteptaţi mai bine Warcraft III.

Black Mail

BĂIEȚI DE BĂIEȚI DUPĂ BLOCURI DE BLOCURI

Peter Tari
ogduck@yahoo.com

Scriu acest mail pe jumate adormit. Mai târziu vă zic de ce. Acum vreo 3 săptămâni mergeam și yo către școală liniștit, ascultând în căști Methodman & Redman - How High (part 2) aproape dansând pe stradă (nu de bucurie că mă duc la școală, oricum nu prea sunt eu prezent acolo decât cu fizicul) și dintr-o dată O VĂD PE EA! Femeia visurilor mele. Eram la 20 de metri de ea când am văzut-o. M-a văzut și ea. Dacă ați văzut Matrix veți ști despre ce vorbesc: timpul se încetinise! Nu mai auzeam melodia, nu mai vedeam nimic, doar pe ea. Ne priveam amândoi direct în ochi, iar când eram la vreo 5 m unul de celălalt mi-a zâmbit. Un lucru știam sigur: ori ea, ori niciuna. Fata asta avea parcă tot ce-mi doresc eu de la cineva: ochi albaștri, părul negru, un corp suplu, iar mersul... mergea ca un supermodel, de zici că era la o gală sau ceva, mă rog. Ideea este că mi-a sucit mințile pe loc. Era dragoste la prima vedere, clar, fără îndoială. Vedeam în ochii ei că mă place, iar eu eram deja legumă, amorțit. Nu mă înțelegeți greșit, nu am ieșit acum 5 minute din junglă și m-am îndrăgostit de prima fată pe care am văzut-o. Doar că așa ceva n-am simțit în viața mea, nici măcar la prima mea prietenă. Am mai mers vreo câțiva metri gândindu-mă ce naiba să fac, între timp mi-am oprit walkmanul și m-am hotărât să mă întorc după ea. Găseam eu un pretext să intru în vorbă cu ea. Doar că nu mai era. M-am întors din drum, m-am strecurat printre oameni... aproape fugeam... degeaba. Se pierduse în mulțime. M-am așezat pe prima bancă care am văzut-o și am stat așa vreo două ore. Ei, din ziua aia a început coșmarul. În fiecare zi respect cu sfințenie același drum către școală, drumul pe care-l făceam atunci când am văzut-o, dar degeaba... n-o pot găsi. Seara de la 9PM până la 3AM am program: bântui pe străzi poate-poate o găsesc. Când este zi de discotecă, sunt acolo. De aceea sunt acum pe jumate adormit. Am fost în toate liceele, am stat ore întregi pe coridoare, dar degeaba. Mă sperie gândul că ne vom ocoli toată viața și nici unul din noi nu va fi fericit. Din miștocarul, bătăușul și tot ce mai eram, am rămas o legumă. În loc de Snoop Dogg & Co ce ascultam înainte, acum am dat-o pe manele & HI-Q. Am început să fumez din ce în ce mai mult. De aici vă puteți da seama că vorbiți cu un băiat de băiat și nu cu un tocilar cu ochelari marca "Fund de sifon" sau mai știu yo ce. În final vă întreb: cum se poate găsi o persoană într-un oraș cu 1 milion de locuitori, despre care nu știu nici cum o cheamă, nici pe unde umblă, nici la ce liceu sau facultate merge, cu alte cuvinte I know shit about her. M-aș fi dus la poliție să o descriu, îi abuream yo cu ceva, dar mă cunosc destul de bine ai draq de sticleți. Și să nu-mi spuneți că eh, lasă, este ceva trecător. Știu că nu este deloc, dimpotrivă. Mai aveam încă o problemă, dar pare nesemnificativă pe lângă asta: ce pot face să nu mă mai curentez dimineața, din cauza descărcării electrostatice, când mă duc și eu la baie? Vreau să spun că de spălat trebuie să mă spăl. Iar pentru asta trebuie să-mi dau jos pijamaua. Iar după ce fac asta, cum mă ating de robinet, cum m-am și curentat. Dacă desfac robinetul învelindu-mi mâna într-o cârpă, scap, dar cum mă ating după aceea de primul obiect metalic cu pământare, este trăznet mare. Să dorm fără cămașă de noapte pe mine? Aș răci. Dați-mi o soluție, ceva.

XtremPC îți răspunde

Băiatule de băiatule,
Nu știm ce versiune de Matrix ai văzut tu, dar în a noastră era vorba mai puțin de dragoste la prima vedere și mai mult de bătăi și muzică supărată, pe care băieții de băieți o privesc cu dispreț. Este interesant că subliniezi constant faptul că erai o legumă și că ai rămas o legumă. Nu ne miră foarte mult: prea multă muzică hip-hop, manele și discotecă au un oarecare efect legumicultural asupra tineretului din ziua de azi. Certitudinea ta asupra sentimentelor fetei față de tine este lăudabilă, însă nu tocmai realistă. Am aprecia mai curând că zâmbetul ei era unul ironic la adresa unui individ ciudat care dansa pe stradă. În definitiv, you know shit about her, nu? Dar deh!, cine suntem noi să călcăm în speranțele unui adolescent îndrăgostit? În ceea ce privește cea de-a doua problemă, ne-ai dat un șoc încă de la început. Ne-am imaginat tot felul de scenarii mai mult sau mai puțin futuriste. Apoi am aflat că pijamaua este de vină. Ce dezamăgire... Oricum, ne imaginăm ce furtună cu fulgere și tunete este la tine în baie în fiecare dimineață, mai ales când uiți să îți învelești mâna cu o cârpă.

POVESTEA TATUAJULUI MISTERIOS

Minel Ungureanu
minel@inbox.net

X-ul din logo-ul vostru are de a face cu tatuajul Angelinei Jolie?

XtremPC îți răspunde

Minel (de dragul convenienței vom accepta acest nume cu conotații n.r.), suntem siguri că te-ai străduit foarte mult până să găsești această fotografie, examinând cu atenție sute (poate chiar mii) de poze cu staruri și tinere îmbrăcate sumar, căutând în toate cutele rozulii un semn care să te facă să exclami fericit "AHA!", bucuros că ai deconspirat cel mai ascuns secret: legătura tainică dintre XtremPC și Angelina Jolie. Presupunerile tale s-au dovedit adevărate: există într-adevăr o legătură, dar ea este mult mai banală decât te-ai așteptat.

În fiecare vară, colectivul XtremPC se deplasează în grup organizat în munții Orăștiei, unde sapă în căutare de cocoși de aur și monede dacice, sub pretextul că instalează un cablu de fibră optică București - Sighetu Marmației. Vara trecută așteptam în zona cetății Sarmizegetusa un autocar cu turiști străini, printre care se aflau și doi cetățeni din mica (dar bogata) țărișoară africană Swaziland n'Gave (cu capitala la Mbabane). Aceștia urmau să cumpere de la noi trei fibule de aur, cinci catarame dacice de argint și o scuipătoare din bronz masiv, datând din perioada romană. Banii câștigați pe ele urma să îi investim în scopul nobil de tipărire a unui plic de carton pentru CD-ul revistei (și o vacanță de vis pe insula Ciorogârla del Sol). Tranzacția a reușit, nu fără unele mici impedimente (vă vom povesti altădată cum a fost confundat un investigator S.R.I. sub acoperire cu Iliescu și cum și-a pierdut o zi întreagă încercând să explice eroarea bătrânelelor din sat, plecând în cele din urmă cu cinci kilograme de brânză de burduf și o duzină de macrameuri).

În același autocar se afla și Angelina Jolie, în calitate de ambasador al refugiaților fără frontiere, venită să trateze cu o serie de mineri din Hunedoara, care se refugiaseră în mine și amenințau că nu mai pot să iasă. Lăsată în voia ei prin pădure, fătuca s-a apucat să mănânce coacăze, trezindu-se cu o frumusețe de apendicită de la semințe. Alertat de urgență, singurul medic din apropiere, veterinar prin formație, a efectuat o operație complexă, cu secționare abdominală în partea stângă și extragere de splină, reușind să ocolească oportun apendicele inflamat, care se afla, după cum orice doctor normal și treaz vă poate spune, în partea dreaptă. Din fericire, apendicita s-a dovedit a fi o alarmă falsă, inflamarea cedând în urma unui tratament local cu palincă de cireșe.

Angelina s-a decis să marcheze evenimentul cu un tatuaj, fraza în latină de lângă "X"-ul care marchează urmele operației ("quod me nutrit me destruit") putând fi tradusă aproximativ prin "ce mănânc mă poate distruge". Probabil că dacă un ziarist o va întreba de circumstanțele acestui tatuaj, va zâmbi misterioasă, cu gândul la palinca de cireșe și la cei doi cocoși de argint, din perioada răscoalei lui Horea, Cloșca și Crișan, pe care am reușit să o convingem să îi cumpere ca vestigii mayașe.

Răspunsul la întrebarea ta este deci, nu. Nu are nici o legătură.



BlackView

BEZNA ÎNTUNECATĂ

Două personaje în căutarea unui autor

HERE is gone John McClane, polițist la secția 24 din New York, se trezi într-un întuneric absolut. Ideea de trezire este puțin nepotrivită, din moment ce asta ar presupune ca înainte să fi dormit, însă o vom folosi ca atare. John McClane nu își aducea practic aminte să fi dormit până în momentul respectiv. De fapt, după cum remarcă după o scurtă încercare de rememorare a trecutului recent, nu își aducea aminte mai nimic în afară de detaliile de bază ale existenței sale: soția - Holly, cei doi copii, o serie de confruntări eroice cu teroriști și răufăcători. Nimic despre cum ajunsese aici sau despre unde era acest "aici". Se ridică încet de pe o presupusă podea și se învârti cu brațele întinse, încercând fără succes să dea de un obiect familiar. "Poate am orbit, fir-ar dracu al dracu", scrâșni el din dinți. O inventariere sumară a conținutului buzunarelor se dovedi fructuoasă, dar nefolositoare. În mijlocul beznei John McClane se afla în posesia a: un dolar și 45 de cenți în diverse monede, un mănunchi de chei, un pix și o insignă de detectiv. Nici vorbă de revolver. "Mama ei de viață", mormăi el.

Din moment ce toate direcțiile păreau la fel, se decise să meargă drept înainte. După patru pași șovăielnici, combinați cu fluturări frenetic/preventive de brațe în întuneric, John prinse curaj și începu să meargă normal. "Ce-o fi, o fi", își spuse. După cinci minute de mers în gol, decise să o ia spre stânga, lovi frontal un perete și văzu stele verzi.

You never know. Înjurând de mamă, pereți și câini comunitari, John se decise să urmeze peretele, în speranța că va duce undeva. Absența oricăror elemente de mobilier sau detalii arhitecturale îl puse pe gânduri, însă pulsațiile dureroase dinspre cucuiul ce începea să i se ivească în frunte îl împiedicau să gândească foarte coerent. Pasajul șerpuia prin bezna către nicăieri. Brusc, din direcția opusă se auzi o bufnitură și un șir de înjurături pe un ton gutural.

- Cine-i acolo? strigă McClane. Ieși la vedere!

- Te-a scăpat în cap mămicuța ta când erai mic, tembelule? veni răgușit răspunsul. Cam unde dracu aș putea să mă duc ca să mă vezi tu, trecând peste faptul că am căzut în ditamai groapa?

- Am un pistol! blufă polițistul.

- Sunt sigur că al meu este mai mare decât al tău. Poți să vii să îmi dai o mână de ajutor? Alunec, și nu știu cât de adâncă este chestia asta.

McClane decise că momentan nu era nici un pericol din partea străinului.

- Ok. Dă-mi un semn unde ești.

- Ia-te după vocea mea, răcni exasperat individul. Ce-ai vrea, focuri de artificii?

După jumătate de minut, o voce venind de undeva de la nivelul solului rosti scrâșnit:

- Gata, m-ai găsit!

- Hmmm, se miră McClane, vezi mult mai bine decât mine pe întuneric.

- Da, sunt un adevărat liliac, icni individul. Acum mută-te dracului de pe mâna mea.

Polițistul se conformă, apoi îl extrase pe necunoscut din groapa invizibilă.

- Mă numesc John McClane, îi scutură el mâna betegită.

- Duke. Duke Nukem, veni răspunsul. Ai idee unde suntem?

McClane ridică din umeri, apoi, realizând inutilitatea gestului, zise:

- Habar n-am.

Truth is a whisper. S-ar putea să am eu o idee, se auzi o șoaptă. Cei doi bărbați tresăriră.

- Viața devine din ce în ce mai interesantă, cugetă pe un ton gutural Duke. Și cam cine ești mătăluță?

- Nu contează. Important este că știu unde sunteți și de ce sunteți aici.

- Luminează-ne, își încercă McClane norocul cu un joc de cuvinte. Nimeni nu păru excesiv de amuzat.

- Sunteți în mintea unui redactor de la o revistă obscură de PC, la nivelul cel mai de jos, la limita dintre subconștient și inconștient. Nu sunteți reali. Sunteți două idei, două prototipuri, pe care intenționează să le folosească într-o povestioară, speră el, amuzantă. Problema este că a uitat de voi, și alunecați din ce în ce mai mult către inconștient. Și vă asigur că nu vreți să vă întâlniți cu unele dintre... chestiile care bântuie pe aici. Nu este foarte plăcut. Trebuie să mergeți în sus, mereu în sus, în speranța că își va aduce din nou aminte de ce a vrut cu voi.

- Nu suntem reali, zici, mormăi Duke. Ce-ai zice de un șut virtual în dinți?

- Stai ușor, îl reținu McClane. Se poate dovedi util.

- Și un picior rupt se poate dovedi util, comentă Duke. Te poți lovi cu el în ceafă fără să fii contorsionist. Dar să zicem că sunt de acord. Orice ca să ies de aici. Încotro?

Up, Up, Up. În sus, rosti șoptit vocea. Urmați-mă. O să fluier un cântecel popular finlandez ca să știți încotro să mergeți.

Cei doi bărbați se ridicară și porniră pe urmele fluierăturilor firave care descriau mai mult un marș funebru. Dar pe întuneric orice fluierat pare un marș funebru. Și toate pisicile sunt, inevitabil negre.

- Cine ziceai că ești? încercă din nou McClane să lege o conversație.

- Un echivalent al Conștiinței, să zicem.



Redactorul de care vorbim a cam depășit timpul cu articolul și o s-o cam încurce dacă nu îl predă odată. Este de datoria mea să îi aduc aminte că mai are și responsabilități.

- Aha, rosti McClane. Nu că ar fi înțeles ceva.

What a scene! Încet, încet, întunericul se transformă într-o ceață gri și cei doi își zăriră pentru prima oară călăuza: un tip destul de dolofan care gâfâia astmatic, deja obosit de expediție. În față începea deja să se zărească un șir de uși.

- Acum..., grăsunul își pierdea deja răsuflarea, ... nu trebuie decât să găsiți o cale către conștientul lui.

Trecând nepăsător peste partea metafizică, Duke concluzionă:

- Una dintre ușile astea?

McClane o deschise pe cea mai apropiată. Dinăuntru evadară suspine fierbinți și sunete umede.

John o închise delicat și îi aruncă o privire Conștiinței, care ridică din umeri.

- V-am zis că are altele în minte momentan.

Smash. Duke deschise o altă ușă din spatele căreia năvăliră mirosuri apetisante de mâncare. Ușă după ușă, toate erau ocupate cu diverse metode mai mult sau mai puțin plăcute de pierdut timpul. În final, ultima dintre uși dădea către o cameră din care se auzea o melodie Goo Goo Dolls. Cineva răcni:

- Nu deranjați! Dau cu bâta!

- Blufează, rânji McClane. Ai onoarea, îl împinse el totuși pe Duke înainte.

Duke fu întâmpinat cu o lovitură ce îi zgudui dantura. Făcu o întoarcere la 180 de grade și ținându-se de maxilar îl îndemnă înfundat pe McClane:

- Intră tu, că pe mine mă bufnește râsul...

It's over. John McClane, polițist la secția 24 din New York, se trezi într-un întuneric absolut. Ideea de trezire este puțin nepotrivită, din moment ce asta ar presupune ca înainte să fi dormit, însă o vom folosi ca atare...

*Interstițiile în engleză sunt titlurile unor melodii de pe albumul Gutterflower al celor de la Goo Goo Dolls, ascultat de autor în timpul redactării acestei pagini. Cu toate acestea nu vă așteptați să existe vreo legătură între ele și text.


Viata e un joc
Life's a game
Luigi's Mansion
Te va speria de moarte
Super Smash Bros. Melee
Personaje simpatice rezultate drastice
Wave Race - Blue Storm
Un pic mai realist si vei avea
nevoie de vesta de salvare
NINTENDO
GAMECUBE
Nintendo
jocuri fara limite


Orange PrePay
ai totul la un loc
cu Orange PrePay poţi vorbi mai ieftin, activând una dintre cele două opţiuni
Numere Favorite - vorbeşti cu 42% mai ieftin cu 5 prieteni, indiferent de reţea
Timp Favorit - vorbeşti cu 28% mai ieftin, în fiecare seară între orele 20.00 - 08.00 şi în weekend
ai bonus pentru apelurile primite şi alte 5 bonusuri suplimentare
după primul minut de convorbiri, ai taxare la secundă
ai Roaming internaţional şi acces internaţional de la primul apel
the future's bright, the future's Orange
orange™